TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

1990年9月3日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第5巻第16・17号通巻101号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

夏のスペシャルプレゼント
Wizardry
ウィザードリィ
大型アイテムポスター付

1990・8・17&9・3 490YEN 税込
VOL.16・17
夏の合併特大号

●総力特集
スーパーファミコンはこんなゲームができる!!
世界最強のゲームマシンが創りだす
これまでになかったジャンルを徹底研究!!



特集／完全データガイド
忍者らホイ!

SOFT SCRAMBLE SPECIAL
1990年上半期全ゲームリスト
ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ
すべてのマシン別ゲームのめった切りレビューガイド付!!

HOT GAME SCANNER●最新ソフト徹底紹介
マイト&マジック／ロックマン3
探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…
上海II／川のぬし釣り

●読み切りファンタジー小説／手塚一郎
「そして愛する者の名を叫び」

●小説ウィザードリィII
「風よ。龍に届いているか」
作 ベニー松山
●コミック版ウィザードリィ・第2部
「鳳凰の塔」
作 石垣 環
●コミック版DRAGON LORE
「最後の竜に捧げる歌II」
作 外薗昌也

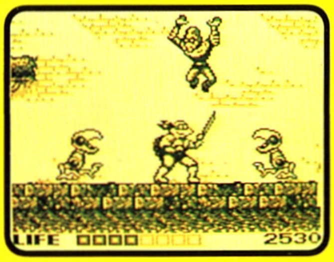
●大好評連載中
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会

KONAMI

強くてキュートで人気者。イカシたカメだぜ「T.M.N.T.」

（ティー エム エヌ ティー）

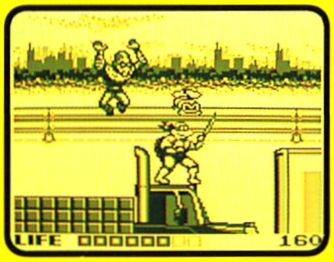
選んで戦え、おいら4人の亀忍者。



自分の好きなキャラを4人から選べるマルチプレイヤー制だ。どいつも個性的な武器を使いこなす仲間ばかりだ。

（刀の達人、レオナルド談）

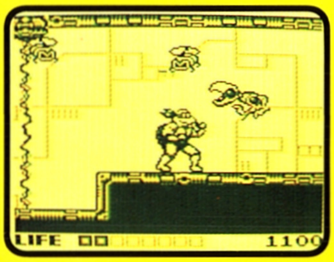
見たこともないシーンの連続だぞ。



危険なダウンタウン、爆走するハイウェイ、水中や秘密基地。平和を守るためには場所を選んじゃいられないぜ。

（サイの使い手、ラファエル談）

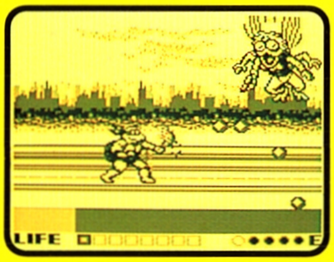
びっくりのしかけが君を待ち受ける。



かっ飛ぶパーキングメータ、シビれる電気ショックと、今まで体験したことないトラップだらけだ。ちょっと恐い。

（ヌンチャクの名手、ミケランジェロ談）

強すぎるボス！ でもガンバるんだ。



ステージの最後には、でっかくて手ごわいボスが待っている。スゴイからって見とれてちゃ、やられるだけだよ。

（棒の免許皆伝、ドナテルロ談）

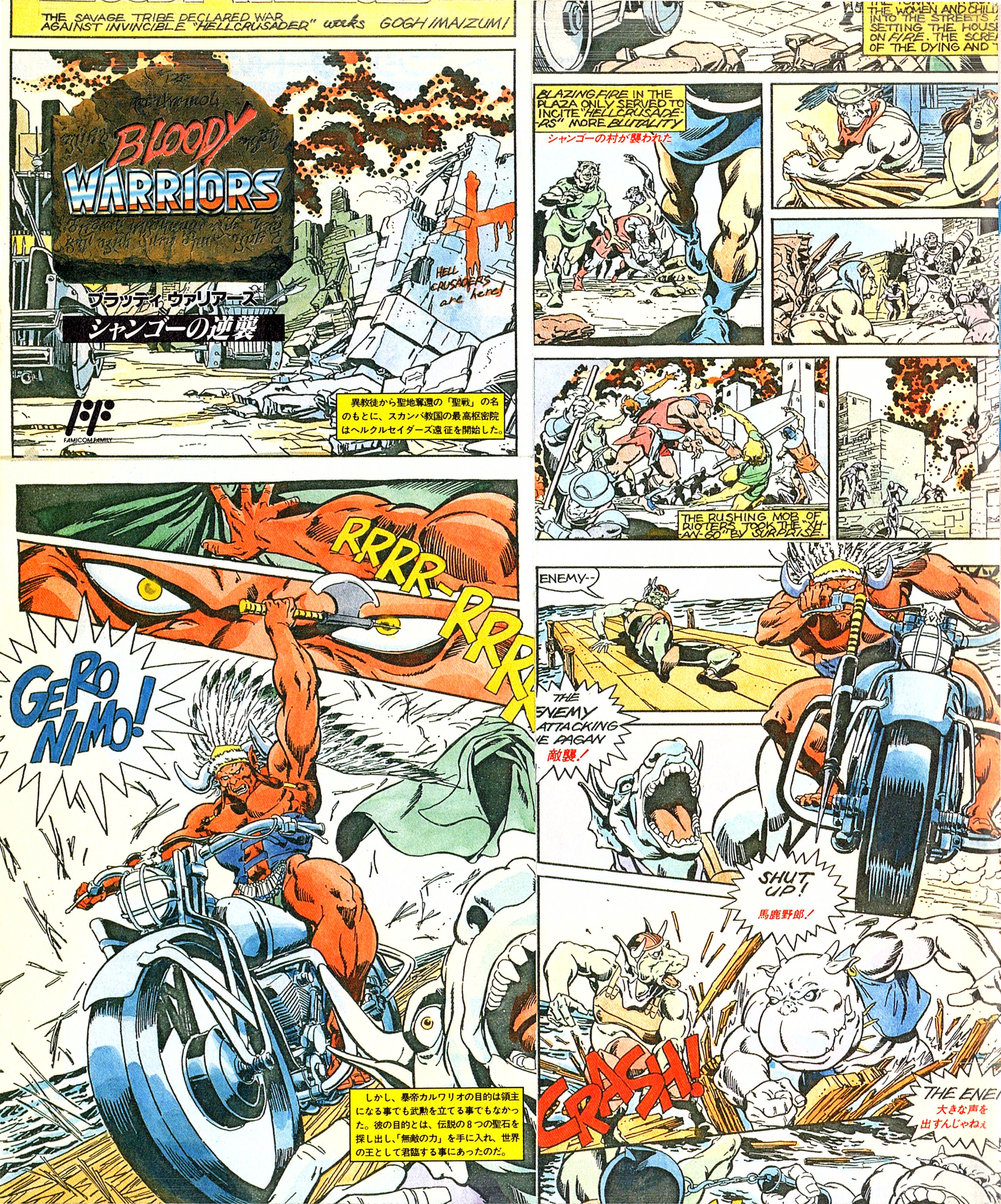


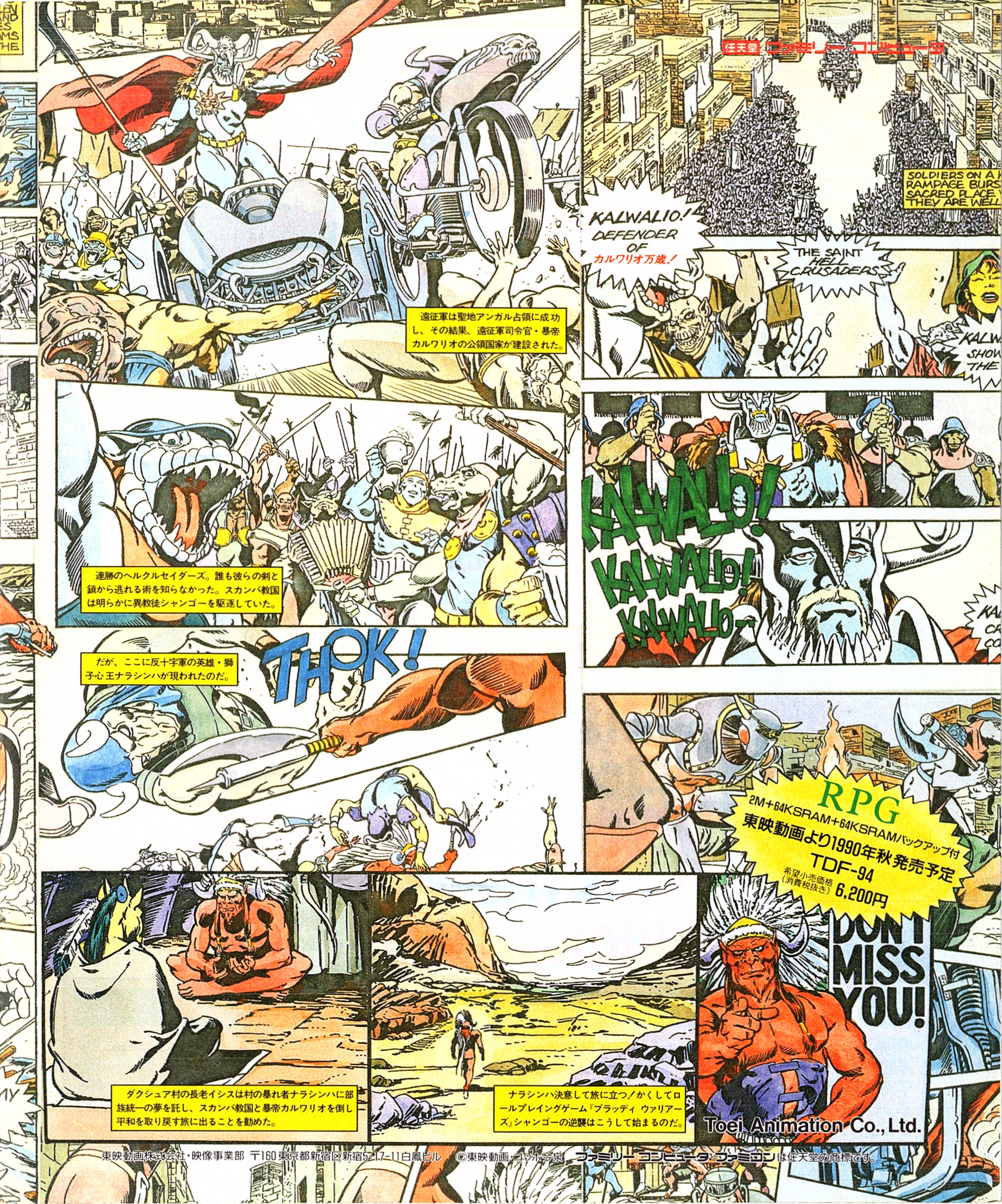
本日発売

GAME BOY™用カセットシリーズ

3,500円（税込）

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【四国地区】松山0899(33)3399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　志布志0994(72)0606　鹿屋0994(44)3977　以上、全11局開設しております。


THE SAVAGE TRIBE DECLARED WAR AGAINST INVINCIBLE "HELLCRUSADER" works GOGH IMAIZUMI
BLOODY WARRIORS
ブラッディ ヴァリアーズ
シャンゴーの逆襲
HELL CRUSADERS are here!
FAMICOM FAMILY
異教徒から聖地奪還の「聖戦」の名のもとに、スカンバ教国の最高枢密院はヘルクルセイダーズ遠征を開始した。
THE WOMEN AND CHIL INTO THE STREETS SETTING THE HOUS ON FIRE. THE SCRE OF THE DYING AND
BLAZING FIRE IN THE PLAZA ONLY SERVED TO INCITE "HELLCRUSADE-RS" MORE BLUTALITY
シャンゴーの村が襲われた
THE RUSHING MOB OF RIOTERS TOOK THE "XH-AN-GO" BY SURPRISE.
RRRR-RRRR
GERONIMO!
ENEMY--
THE ENEMY ATTACKING E PAGAN
敵襲!
SHUT UP!
馬鹿野郎!
CRASH!
THE ENE
大きな声を出すんじゃねぇ
しかし、暴帝カルワリオの目的は領主になる事でも武勲を立てる事でもなかった。彼の目的とは、伝説の８つの聖石を探し出し、「無敵の力」を手に入れ、世界の王として君臨する事にあったのだ。



任天堂 ファミリー コンピュータ
遠征軍は聖地アンガル占領に成功し、その結果、遠征軍司令官・暴帝カルワリオの公領国家が建設された。
SOLDIERS ON A RAMPAGE BURST SACRED PLACE. THEY ARE WELL
KALWALIO! DEFENDER OF
カルワリオ万歳！
THE SAINT HELL CRUSADERS
連勝のヘルクルセイダーズ。誰も彼らの剣と鎖から逃れる術を知らなかった。スカンバ教国は明らかに異教徒シャンゴーを駆逐していた。
KALWALIO! KALWALIO! KALWALIO—
だが、ここに反十字軍の英雄・獅子心王ナラシンハが現われたのだ。
THOK!
RPG
2M+64KSRAM+64KSRAMバックアップ付
東映動画より1990年秋発売予定
TDF-94
希望小売価格（消費税抜き） 6,200円
DON'T MISS YOU!
ダクシュア村の長老イシスは村の暴れ者ナラシンハに部族統一の夢を託し、スカンバ教国と暴帝カルワリオを倒し平和を取り戻す旅に出ることを勧めた。
ナラシンハ決意して旅に立つ！かくしてロールプレイングゲーム『ブラッディ ウァリアーズ』シャンゴーの逆襲はこうして始まるのだ。
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル ©東映動画・コツホ今泉 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミコン必勝本
Vol.16・17合併号
1990年8月17日・9月7日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
捧綾
高城正顕
根本康弘
作山哲広
大野康之
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
とみさわ昭仁
石埜三千穂

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

夏のスペシャルプレゼント
ウィザードリィ
大型アイテムポスター付

とじこみスペシャルVol.16・17

FANTASY LAND

COMIC & NOVELS

●スーパーブックガイド●

「この本を読め!!」

●ウィザードリィ外伝第2部●

「鳳凰の塔」

●DRAGON LORE●

「最後の竜に捧げる歌」



ゲーム別さくいん



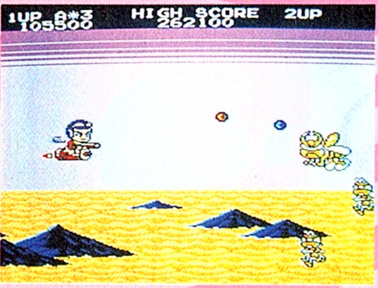
キャッチ・ザ・ハート
TAITO
究極
ハリキリスタジアム
III
進化が動き出す。
詳細は次を待て!
あとよろしく。
HARIKIRI
3
TONG KING SHOW
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
12月発売予定
価格未定

スプレーボム?
かとり光線(こうせん)?
悪虫退治(あくちゅうたいじ)に効(き)く
武器(ぶき)はナンだ!?

Insector X
インセクターX

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。









に、しました。

1Pでも2P交代(こうたい)でもゲームが楽(たの)しめるシューティングゲーム。男(おとこ)の子用(こよう)、女(おんな)の子用(こよう)、2種類(しゅるい)のキャラを選(えら)べるから、シューティングの苦手(にがて)な人(ひと)でも、ちょっと簡単(かんたん)な女(おんな)の子用(こよう)で遊(あそ)べちゃったりするのだ。害虫(がいちゅう)には殺虫剤(がいちゅうざい)なんて、ダイタンな武器(ぶき)も登場(とうじょう)するぞ!!

ファミリーコンピュータ用ROMカセット

9月21日発売予定

予価5,900円

※上記価格には消費税が含まれていません。

FAMICOM FAMILY

株式会社タイトー
本社:〒120 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトー情報局
東京 03(239)4000 高松 0878(33)6340

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

RESEACH

発表後1ヵ月、スーパーファミコン、ユーザー意識調査報告

●本誌読者全体の80％がスーパーファミコンを欲しいと解答。ソフトの人気はマリオ4が圧倒的。

去る６月22日に発売日、価格等が正式発表されたスーパーファミコン。発表後１ヶ月を経て、各サードパーティによるタイトルがラインアップされた現時点で、一般ユーザーがスーパーファミコンに対して持つ期待はどの程度のものなのだろうか。

ファミコン必勝本Vol.15のアンケートハガキの回答をもとにして、本誌編集部でスーパーファミコンに関して、いくつかのテーマごとに統計を取ってみた。

まず、スーパーファミコン本体を、どんな人が欲しいと思っているのかを調査した。アンケートハガキ全体数のうち「次に欲しいハード」をスーパーファミコンとする人たちは80％に及んだ。そこで、所持するマシン別にユーザーを分類し、それぞれのスーパーファミコンに対する考え方を捕えてみた。その結果、ファミコンを含む３大マシンを所持する人たちの97％がスーパーファミコンを欲しい、としているのをはじめとして、ファミコンだけしか持っていない人、ファミコンとＰＣエンジンあるいはメガドライブを所持する人と、各マシン別ユーザーそれぞれ過半数以上の人がスーパーファミコンに期待を寄せているといえる。

ゲーム機は「一家に一台」の時代から、スーパーファミコンの発売により、やがて「複数」の傾向が強まるのは明白だ。すでに安定期をむかえたファミリーコンピュータ、現在販売台数を伸ばしつつあるＰＣエンジンとメガドライブ。これら他ハードにとって単なる上級・ライバル機として成長するのか、あるいは市場をガラリと変えうるマシンになるのか、最も興味深い点だ。

さて、同時に、すでにタイトル発表されているスーパーファミコン作品の数々に関して、「読者が選んだ欲しいソフト」のランキングは右下表の通り。その結果、当初、「アーケードゲームの移植は歓迎しない」と、任天堂の山内社長の発言があったものの発表されたソフトのタイトルを見ると、約半数を移植作品が占めている。と同時に続編が多いことも特徴だ。これらは、開発時のリスクを少なくし、開発にかかる時間の短縮ができ、タイトル知名度によって販売時に有利であるといった事情からであろうか。しかし、新しい可能性を持ち、それをセールスポイントとして前面に押し出すべきハードにしては、リスクを避けたソフトに囲まれ少々残念ではある。スーパーファミコンらしい作品、例えば「フライトクラブ」などもあるが、「読者の選んだ欲しいソフト」のトップ10内にはチャートインしていない。ユーザーにとって全く未知のものであるスーパーファミコンを80％の人が「欲しい」とする。逆にソフト群は移植・続編といった、なかば概知のものである。そんな実情からは「ハードに対しては革新的であり、ソフトに関しては保守的である」ユーザーの姿が見えてくる。

とりあえずは、ビッグタイトルでユーザーに可能性を示すスーパーファミコンだがそれをステップにしてこの新ハードの世界を広げてくれれば言うことはない。



◐あなたはスーパーファミコンが欲しいですか？

- ファミコンだけ持っている人→78％
- ファミコンとＰＣエンジンを持っている人→67％
- ファミコンとメガドライブを持っている人→63％
- ファミコンとＰＣエンジンとメガドライブを持っている人→97％

◐あなたが欲しいスーパーファミコン用ソフトは何ですか？

	タイトル	メーカー名	得票率
1	スーパーマリオBros.4	任天堂	25%
2	新ゼルダの伝説	任天堂	13%
3	グラディウスIII	コナミ	11%
4	ファイナルファイト	カプコン	9%
5	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	7%
6	シムシティ	任天堂	5%
7	イースIII	トンキンハウス	4%
8	ポピュラス	イマジニア	4%
9	超魔界村	カプコン	3%
10	F-ZERO	任天堂	2%

BUSINESS 中古ソフト市場でFC展開

●大手レンタルソフト業、ゲーム市場に注目。

新作ソフトに飛びつくよりも、過去の名作や持っていない定番ソフトを求めるユーザーが増加。新作ソフトの売り上げが落ち込む一方で、中古ソフト市場は今までにない活気をみせている。しかし中古ソフト市場での価格設定は不明瞭であり、店内の品揃えも安定していないなどの不満も多い。ディスクの違法コピーを行う店や、営業時間や日時すら明示しない、商店としてのモラルが欠如している中古ソフト屋も一部に見られるのが実情である。

そんな中で、中古ソフトをデジタル信号を発するメディア、つまりCDやLDと同様のものとして注目し、全国的な販売店のチェーン化に乗り出した会社がある。レンタルCD卸業やレンタルLD店を経営している明響社（本社大阪府豊中市）だ。ゲームは中古でも劣化せず、レンタルが禁止されていることに2年前から着眼し、中古ソフト市場に魅力を感じ乗り込んできた。すでに近畿では110店舗で中古ソフトの取り引きを行っており、3年後には約10倍の1,000のフランチャイズチェーン店による全国展開を予定している。



↑フランチャイズ店「TVパニック」店内

同チェーンではPOS（販売時点情報管理）システムという独自の価格設定方式を採用。これは本社のホストコンピューターと各店舗のパソコンをオンラインで結び、ゲームソフトの売買情報をリアルタイムで把握、需給関係に見合う価格を設定するシステムだ。店舗ごとの在庫が偏っている場合は、本社が余剰店からソフトを買いとり、不足店に売ることによって各店舗の在庫状況を維持。常に約800種類のゲームソフトを揃えるようにする。情報はすべてオープンにされ、ユーザーには常に適正な売買価格が明示される。内情が見えにくかった中古ソフト市場に新風が吹くか、期待したい。

NEW MACHINE セガ、360度回転マシン開発

●体感ゲームの究極は異次元体験を目指す。

体感ゲームのパイオニア、セガは前後・左右360°無制限回転が可能な筐体（きょうたい）「R-360」を開発した。

360°回転マシンは、文字通りプレイヤーの身体を水平にも、逆さにもして映像を体感させてしまうもので、アミューズメント業界初。4点式シートベルトや、カードフェンスを設置するなど安全対策も完備。セガはこの「R−360」を〝ハイ・エンターテイメントマシン〟と位置づけ、より質の高い遊びの実現を目指す。



搭載ソフトの第1作は、ジェット戦闘機ドッグファイト・シミュレーションゲーム「G−LOC」を予定。この筐体とソフトがゲームセンター等で稼動するのは、今年の10月頃と発表されている。（料金は未定）

この「R−360」の迫力は相当なもので、実際に体験した人の証言によると「今まで考えもつかなかった映像世界を味わえる。動き方も大胆で、慣れてないせいか乗り物酔いするほど」だそうだ。しかし、これは動きが荒っぽいわけではなく、人間が見ている映像との相乗効果によるもの。「R-360」は動きそのものが目的ではなく、映像をより迫力のあるものとして見るために動く、と解釈するのがよいだろう。

また「R−360」は通常のゲームのほかに、〝体験モード〟と呼ばれる、操作をせずに映像を体感するモードがある。ゲームをする技量がない人でも「R−360」を楽しめるのが狙いだが、ゲーム機としたら非常に珍しいモード。同マシンはレーザーディスクの映像に対応するため、〝動くミニシアター〟として、新しいタイプのアミューズメント機器に発展する可能性もあるだろう。体感ゲームもまた〝スーパー〟な時代に突入か。

STOCKS '90年上半期、ゲームメーカー株価総括。各社高騰の意味するものは？

●株価は2倍に。遊びのヒットメーカーからハイテク優良企業に、イメージ一新のメーカー大手各社。

「ゲーム業界の情報はこんなところからも入手できる」という趣旨から、当欄ではゲームメーカー上場4社の株価を毎号掲載してきた。これを'90年上半期のトレンドとしてまとめたのが右グラフだ。

日本の株式市場は年初来から低迷し、何度か暴落も繰り返してきたのは衆知の通り。そんななか、ゲームメーカー4社はいずれも異常ともいえる高騰ぶりを見せている。この半年間は証券市場において、ゲームメーカーが大きな評価を得た時期を考えてよさそうだ。たとえば今年の1月5日の株価を100とした場合、東証1部の平均株価は、7月19日現在、86になっているのに対し、同期間に任天堂は185に、ナムコは207となる。コナミ、セガは無償償還という株主優遇があったため単純な数値比較は難しいが（グラフは修正値を採用）、上昇傾向にあることに変わりはない。

ではなぜこんな現象が起きたか？　このトレンドの示す意味は？　以下はゲーム業界に詳しい証券アナリストの分析である。

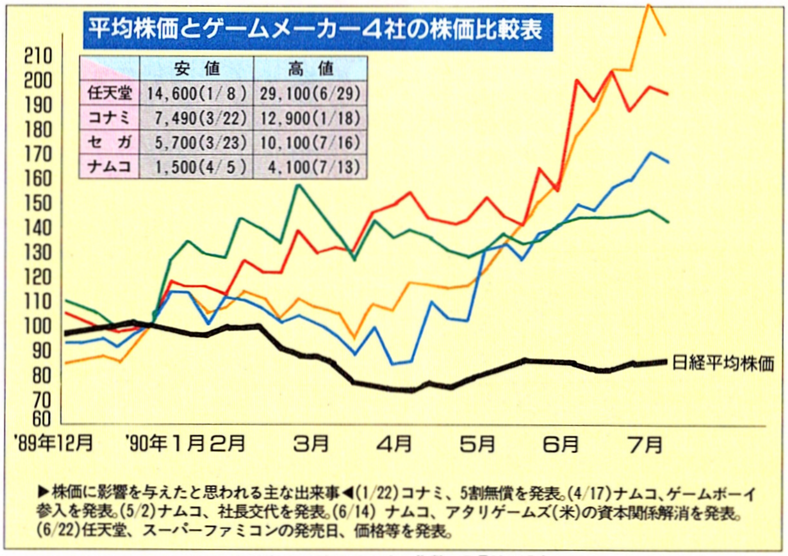
「1〜2年前のゲームメーカーは、ブームによって成長した不安定な企業というのが投資家の認識でした。しかし、去年の任天堂の5割無償あたりから、見方が一変した。今年に入っての上昇はゲームメーカーが、〝高技術〟〝高成長〟〝高収益〟を持った〝国際競争力のある〟企業としてとらえられているからでしょう。つまり、ブームに乗って、たまにヒット商品を出す若い企業から、堂々たるハイテク企業の一角としてのし上がってきたという認識の変化があったということです」（三洋証券投資情報部・松岡賢治氏）

最近のゲームソフトを見る限り、ソフトメーカーが特別活気づいている時期には見えない。が、海外市場の売り上げや、企業の性格をトータルで見れば、この半年間、ゲームメーカーはまさに〝買い〟の期間だった。言い替えればゲームメーカーは日本の経済の中でのステータスが、飛躍的に向上した（させられた）ということを意味していることになろう。

かつてコンピュータゲームは、1人の天才プログラマーや少数の職人気質のクリエイターたちによるソフトハウスによって製造され、その基礎を固めてきた。それが今や、国際的な優良大型企業が、ソフトの供給をする時代に。

われわれに身近なゲームビジネスの様変わりを、'90年上半期のゲームメーカーの株価は浮き彫りにしているのではないだろうか。

平均株価とゲームメーカー4社の株価比較表



	安値	高値
任天堂	14,600(1/8)	29,100(6/29)
コナミ	7,490(3/22)	12,900(1/18)
セガ	5,700(3/23)	10,100(7/16)
ナムコ	1,500(4/5)	4,100(7/13)

▶株価に影響を与えたと思われる主な出来事◀(1/22)コナミ、5割無償を発表。(4/17)ナムコ、ゲームボーイ参入を発表。(5/2)ナムコ、社長交代を発表。(6/14) ナムコ、アタリゲームズ(米)の資本関係解消を発表。(6/22)任天堂、スーパーファミコンの発売日、価格等を発表。

＊グラフは'90年1月5日の株価（終値）を100としたときの指数。7月20日現在。

●ゲームメーカー週間株式市況　7/9〜7/20

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	26500	28500	26300	27500	△900
コナミ	9300	9590	8800	9060	▼240
セガ	9240	10100	9150	9890	△740
ナムコ	3640	4100	3500	3990	△390

COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

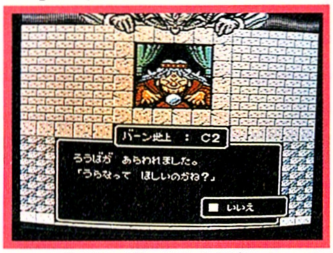
FAMI-COM TOP 30

●忍者らホイ！ 1位

このところ激しくトップの座が入れかわっていますが、今号ではついにアスキーのコミカルＲＰＧ忍者らホイ！が１位の座に輝きました。初心者から楽しめるＲＰＧということで人気を集めています。続く２位にはカプコンのロックマン３。高度なアクションとキャラクターの個性が熱心なファンをつけています。今回はボスキャラを公募するなどファン・サービスも功を奏したというところでしょう。その他、トップ10内ではマイト＆マジック、初のＲＰＧコンストラクションものダンジョン・キッドが派出さはありませんが着実な票を確獲している様子。スーパーファミコンの発表で、このチャートにもいまひとつ勢いが感じられませんが、そろそろ年末のラインナップも出るころ。さて次号はどうなるか？



↑ついにやった！　アスキーの「忍者らホイ！」が１位になりました



↑この号が出る頃にはもう発売になっている学研の「Might & Magic」

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.15のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	解説
1	2	↑	忍者らホイ！	アスキー	165	さくまあきらシナリオによるコミカルＲＰＧ。ゲーム自体はオーソドックスだがギャグに期待
2	4	↑	ロックマン3	カプコン	146	人気アクション「ロックマン」シリーズ３作目。前作同様、ボスキャラは一般より公募
3	1	↓	キャプテン翼2	テクモ	141	前作好評だった静止画コマンド入力とアニメシーンを強化。オリジナルストーリーも追加
4	3	↓	ドラゴンボールZ	バンダイ	122	「ドラゴンボール」シリーズ第４弾。悟空の息子の悟飯も活躍。アドベンチャーモードあり
5	6	↑	Dr.マリオ	任天堂	119	テトリスタイプのパズルゲーム。マリオが医者となり、投げるカプセル薬でビールスを消す
6	15	↑	SDガンダム外伝	バンダイ	81	ＳＤガンダムワールドのＲＰＧ。パーティーを組み騎士ガンダムがフラウ姫を救出する
7	10	↑	Might & Magic	学研	79	パソコンゲームより移植のファンタジーＲＰＧ。195種のモンスターが登場する
8	5	↓	パロディウスだ！	コナミ	78	名前の通り、「グラディウス」のパロディー版ゲーム。アーケードよりの移植
9	7	↓	ダンジョンキッド	クエスト	76	ＭＡＰから武器、魔法までプレイヤーが自ら設定することができるコンストラクションＲＰＧ
10	11	↑	燃えプロ'90感動編	ジャレコ	35	メイン画面が従来のアングルに戻る。バッティングの自動調整などグレードアップを図る

順位	前回	タイトル	メーカー
11	—	ソルスティス	エピックソニー
12	24	ビックリマンワールド	ハドソン
13	—	ファイナルファンタジーIII	スクウェア
14	25	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン
15	18	ウィザードリィIII	アスキー
16	26	ドラゴンクエストIV	エニックス
17	—	上海II	サン電子
18	30	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ
19	8	水滸伝・天命の誓い	光栄
20	—	日本一の名監督	アスミック
21	27	探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに…	データイースト
22	14	維新の嵐	光栄
23	—	ゴルゴ13 イカロスの翼	ビック東海
24	13	飛龍の拳III	カルチャーブレーン
25	—	リトルマジック	データイースト
26	19	いただきストリート	アスキー
27	—	孔雀王II	ポニーキャニオン
28	—	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン
29	29	ぼくドラキュラくん	コナミ
30	20	イースII	ビクター音楽産業

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点、３位に１点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOY SHOP TOP 10

●夏突入直後の結果は

夏休みスタート時点でのＴＯＰ10。1位におどり出たのは「飛龍の拳III」でした。地味ながら根強いファンを持ちコンスタントにヒットを飛ばす同シリーズは、最新作も好調。「ＳＤヒーロー総決戦」は粘って２位に。有望と思われた「キャプテン翼２」を押さえるほどの健脚ぶりを見せました。ここでは人気キャラクタ同志の戦いが。

つづいては「マリオ３」と「熱血高校～」の常連アクションゲームが４位・５位に。６～８位は「ハットリス」「テトリス」「クォース」のパズル系がランクイン。９位と10位はお馴じみ「ドラクエIV」と「ＦＦIII」の大作ＲＰＧがすべり込んできました。

４位～10位のソフトは'90年前半のセールス上位を占める強豪ぞろい。その中を割って出た上位３作は今後も売れていきそう。

ユーザの好みは〝瞬間、楽しい〟ことよりも〝長く遊べる〟ことを重んじる傾向が見られます。スーパーファミコンの発売日まで、あと９ヶ月とちょっと。その間に、どんなファミコンソフトが人気化するんでしょうか。将来もファミコンは生き残るのか？　ここ数か月のソフトの売れ行きに要注目です。



↑発売直後の集計結果のせいもあって、初登場３位はテクモの「キャプテン翼２」。このキャラクターには根強い人気があります

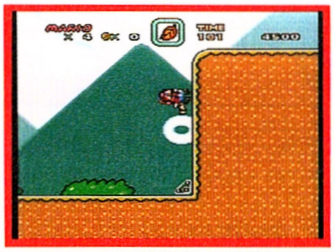
おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	－	飛龍の拳III	カルチャーブレーン
2	2	SDヒーロー総決戦	バンプレスト
3	－	キャプテン翼2	テクモ
4	8	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
5	3	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン
6	4	ハットリス	B.P.S.
7	5	テトリス	B.P.S.
8	－	クォース	コナミ
9	7	ドラゴンクエストIV	エニックス
10	－	ファイナルファンタジーIII	スクウェア

SUPER FAMI-COM TOP 5

●「マリオ4」1位に！

さて今回から始まった「スーパーファミコン」トップ５。今回の栄えある１位は、11月21日、スーパーファミコンハードと同日に発売される「スーパーマリオブラザーズ４」となりました。右のチャートには出ていませんがＰ.８の表を見てもらえばわかるように25％の人、つまり４人に１人は欲しいソフトとしてこのゲームの名前を挙げています。やはり「スーパーマリオブラザーズ」シリーズならまちがいは無い、という安心感および期待感がこの高得点につながったものと思われます。ただ、スーパーファミコンならではの味つけがこのシリーズ４作目にどれだけされているか注目されます。２位の「新・ゼルダの伝説」ですが内容は未確定ながらも８メガという大容量であることは発表されています。この大容量ソフト、名作「ゼルダの伝説」をはるかに上回る名作となることに期待しましょう。



↑予想されたように読者がえらんだ欲しいスーパーファミコンソフト第１回目は「スーパーマリオブラザーズ４」でした

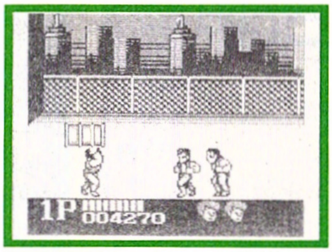
読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	－	スーパーマリオブラザーズ4	任天堂
2	－	新ゼルダの伝説	任天堂
3	－	グラディウスIII	コナミ
4	－	ファイナルファイト	カプコン
5	－	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン

GAMEBOY TOP 5

●四天王の地位安泰

「SAGA II」(スクウェア)、「Dr.マリオ」(任天堂)、「対戦型ファミスタ」(ナムコ)、「ツインビーだ！」の上位４タイトルは、前回からまったく変動なし。発売後となる「Dr.マリオ」を除いて、しばらくは３強時代が続きそうです。さて、ソフト戦争のみならず、ゲームボーイの付属品戦争がそろそろ激化してきたようなので、ちょっとふれてみましょう。まずは持ち運びに便利なケースボーイ、より見やすい拡大鏡レンズのライトボーイ(ライト付)(ビック東海)とワイドボーイ(サン電子)など。さらに、４人まで同時プレイが可能となったゲームボーイ４人用アダプター(任天堂)の発売も決定しました。これがあれば４台のゲームボーイをつないで対戦プレイができるというわけです。これにあわせて、早くも４人プレイ対応のソフトが表われ始めています。２人対戦プレイが常識のようになってきたゲームボーイ界に４人プレイの波がどのような影響を及ぼしてくるのか注目されるところです。発売は11月上旬予定、価格は3000円前後の予定です。



↑やはり「ダブルドラゴン」というゲーム自体が持つ魅力のせいでしょうか。今回５位はテクノスジャパンの「ダブルドラゴン」

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	SA・GA II	スクウェア
2	2	Dr.マリオ	任天堂
3	3	対戦型ファミスタ	ナムコ
4	4	ツインビーだ！	コナミ
5	－	ダブルドラゴン	テクノスジャパン

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド(東京・原宿)、奥野かるた店(東京・神田)、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.15のアンケートハガキより

順位	前回	ソフト名	メーカー／票数	コメント
1	1	ワルキューレの伝説	ナムコ 247	7回連続の第1位。しかも2位に約200票の大差をつけた。まあ、ワルちゃんは魅力的だからね
2	2	桃太郎伝説ターボ	ハドソン 76	ターボでは、年齢がなくなっちゃったけど、あの"女湯"はどーなっちゃうんだろう？
3	−	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ 68	108枚の石版探しは、けっこうツライものがある。しっかりＭＡＰでチェックした方がいいよ
4	4	らんま½	メサイア 63	「乱馬ダ★ＲＡＮＭＡ（カーテンコールバージョン）」が気に入ってる。林原めぐみも好きさ♡
5	10	桃太郎活劇	ハドソン 54	極端な難易度設定のおかげで、ルーキーから、マニアまで楽しめるアクションゲーム
6	7	パワーリーグIII	ハドソン 42	天の声やROM²があれば、個人成績もバックアップできるからね。あった方が楽しいよ
7	−	アフターバーナーII	NECアベニュー 35	ハードに回転機能がなくたって、これだけのものができるんだ!! と感激するぞ、きっとな
8	−	イメージファイト	アイレム 31	Ｒ−ＴＹＰＥ、ガンヘッド、ダライアス、ＳＳＳ。はたして先輩達を越えるか？ 期待、期待。
9	−	大魔界村	NECアベニュー 26	ＳＧ専用８メガで登場。これは期待度高いよな。もっとも、お値段の方も、それなりだけど…
10	−	パズニック	タイトー 9	パズルってのは、ルールが単純なら、単純なほどハマるもんだ。コイツは、その典型だろーな

●オリジナルがんばれ

各メーカーさんの作品がズラッと並び、ＰＣエンジンの戦国時代に突入したか!?

７社が入り乱れる、今回のＴＯＰ−10なのです。アクション、ＲＰＧ、スポーツ、シューティング、パズルとゲームのジャンルもかたよることなく多岐に渡りました。とはいえ、相変わらずランクインした中に、移植モノが目立つところが少し残念なのです。今回のチャート中、エンジンオリジナルは、たった３本ですからねえ。がんばれオリジナル！

それにしても、「ワルキューレの伝説」は強い。まるでライオンズ（意地でも(ジャ×××ツ）なんていうもんか！）のような大独走を続けています。さてさて、この勢いがいつまで続くのか、大変楽しみなところです。



↑続く続く…。２位との得点差も大幅にあけているナムコの「ワルキューレの伝説」

VOICE

ソフトワールド'90のお知らせ

千葉県、㈶千葉県工業技術振興センター、㈳日本パーソナルコンピューターソフトウェア協会は、８月2･3･4･5日の４日間、幕張メッセで「ソフトワールド'90」を開催する。

これは「情報をデザインする」をテーマにパーソナルコンピュータのソフトウェア、ハードウェア、周辺機器、関連商品やアミューズメントソフトウェアが出展する我が国初の本格的パブリックショー。出展するのは59社205小間が予定されており、かなり大規模なイベントといえる。

アミューズメントコーナーではファミコン、ＰＣエンジン、メガドライブコーナーに分かれており、ゲーム好きな必勝本の読者も楽しめる展示会なので、夏休みに話題の幕張メッセの見学がてらにこの「ソフトワールド'90」に出かけてみてはどうかな。

入場料は一般500円。(消費税込み）高校生以下は無料。於、日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	ソフト名	メーカー
1	1	フェリオス	ナムコ
2	−	スーパーモナコGP	セガ
3	2	コラムス	セガ
4	−	バットマン	サン電子
5	−	クラックス	ナムコ



↑この「フェリオス」も１位を独走。上のＰＣエンジントップ10の「ワルキューレの伝説」といい、ナムコは強い。５位の「クラックス」はいったいどこまでのびるか、ナムコの底力に注目していよう

●新作徐々に浮上

フェリオスの１位は変わりありませんが、２、４、５位に新作がランクインしてきました。中でも注目は２位のスーパーモナコＧＰでしょう。業務用体感ゲームからの移植ですが、その完成度はさすがと唸らせてくれます。Ｆ−１などのレース物は定番ソフトとしての定着率も高いので、ロングセラーの期待が待てます。５位のクラックスはテトリスに端を発したパズルゲームの１つです。コラムスほどの人気を得ることができるか、今後の人気に注目しましょう。それにしてもナムコの力は強い。

VOICE



↑「クラックス」9月7日、ナムコより発売予定



←テトリスタイプのパズルゲームもジャンルとして確立したように次々と発表されています

９月７日に発売予定のメガドライブ版「クラックス」。アーケード、ＰＣで発表・発売され、今度はメガドライブでというわけだが、異ったメーカーから同じゲームが出されるということは、メーカーやハードの能力を比較検討する又とないチャンス。この「クラックス」各種ハードで見比べてみてはどうだろう。(なおゲームボーイ版も某社より出るという話もある)

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑映画の方はあまり良い評判は聞かれないがゲームでは1位。コナミの「天と地と」



↑前々回で1位をとったものの前回はランクインされず。今回は4位の「大航海時代」

●「天と地と」登場

50億もの巨費を投じたという映画「天と地と」。これがゲーム化されて話題を呼んでいます。創ったのはコナミ。当然というか何というか、戦国シミュレーションです。川中島の戦いで知られる上杉謙信となり、打倒・織田信長を目指します。12800円と値段は高めですが、それ以上に楽しむことができるでしょう。

コンパイルの「魔導物語」は初登場にして第2位。「ディスクステーション」で固定ファンを増やした強味ですね。

光栄は「三国志II」と「大航海時代」で人気を誇っています。次回作「ランペルール」も期待できそう。

「海外ソフトコレクション3・ストーンズ」もなかなかの滑り出し。FMタウンズも派手さこそありませんが普及してきたことを物語っています。

それからパソコンゲームファンにとっては嬉しいゲームソフトコンテストが現在行われています。1、プログラム部門。2、シナリオ部門。3、グラフィック部門の3部門に分かれてのコンテストで全ジャンル対象のグランプリには賞金が500万円という破格のコンテストです。詳しくはTel。03(360)8711「日本ゲームソフトコンテスト事務局」まで。なお同時に「ミス・ソフコン」も募集しているのでそちらも期待です。

パソコンゲーム売れ筋トップ10

	前回			
1	—	天と地と	コナミ	PC-9800シリーズ
2	—	魔導物語1-2-3	コンパイル	MSX 2
3	7	三国志II	光栄	PC-9800、8800、X1他
4	—	大航海時代	光栄	PC-8800、X1
5	4	ポピュラス	イマジニア	PC-9800、X68000
6	8	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC-9800、FM TOWNS
7	—	サウルスランチVol.1	ビッツー	MSX 2
8	—	海外ソフトコレクション3	富士通	FM TOWNS
9	—	アナザージェネシス	ソフトプラン	PC-9800シリーズ
10	10	DRAGON KNIGHT	エルフ	PC-9800、8800、MSX 2

注目作はソフトプランの「アナザージェネシス」。値段が3800円と安いために低く評価されがちですが、なかなかツボを心得た作りをしています。バランス面での問題も、この価格なら目をつぶれそう。次回作にも期待しています！

ARCADE GAMES TOP 5



↑2人同時プレイ、途中参加もできるアクションRPG、データイーストの「ダークシール」



↑初登場で3位にくい込んだセガの「ボナンザ・ブラザーズ」

●新作大量発表の時期

学生が休みゆえ、夏休みは年の瀬につぐゲームセンターのかき入れ時。よって、各社、例年力の入った新作をこの時期に合わせて発表してきます。今回のチャートもそんな夏休み向けの新作ゲームが、5位内に3タイトル登場しています。初登場で輝かしくもトップの座についたのが、データイースト社の新作『ダークシール』です。アーケードには珍しい、斜めから見た視点のアクション物で、既成のゲームにないハデなマジックと巨大ボスがうりです。3位に登場したのは、セガ社の『ボナンザブラザーズ』。細密モニターをつかって表現されている俗にいうCGっぽい画面が既成のゲームとは一線を引いた出来になっているのが大きな特徴のこのゲーム、登場するキャラクターが実にコミカルに表現されています。4位の『エア・デュエル』はアイレム社の縦スクロールSTGです。



↑体感ゲームとしてはバツグンの出来。「G-LOC」は2位に

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

	前回			
1	—	ダークシール	データイースト	独創的なストーリー？が売りものAC・RPG
2	1	雷電	セイブ／テクモ	テクモが放つ！バキバキのシューティング
3	—	ボナンザ・ブラザーズ	セガ	ドロボウ2人組が主人公のアクションゲーム
4	—	エア・デュエル	アイレム	ハイウェイ感覚の近未来シューティング
5	3	コラムス	セガ	宝石版テトリス。女性ファンが多い

体感ゲーム(アップライトコックピット型)

	前回			
1	2	ファイナルラップ	ナムコ	2〜6人まで遊べるレースゲーム
2	1	G-LOC	セガ	究極(!?)の体感ゲーム。遊ぶのが少し恥かしい
3	3	ビーストバスターズ	S.N.K.	3人同時プレイが可能なゾンビ射撃ゲーム
4	5	ハード・ドライビング	アタリゲームズ ナムコ	3Dポリゴン使用のリアルドライブゲーム
5	8	スーパーモナコGP	セガ	メガドライブ版もまもなく発売

今回のチャートのなかで他の作品を押さえて、とりわけオリジナリティの高いのが、3位登場の『ボナンザ・ブラザーズ』細密モニターに写し出されるリアルでポップな動きには、今流行りの、バーチャルリアリティまで感じてしまうほど。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

真夏!! 海で遊んで山で遊んでプールに行って…。外でおもいっきり遊んで真黒になりましたか？ 長い休みに体を使って健康的に過ごすのはいいけど、水の事故には気をつけてね。

過去4号での順位

	忍者らホイ！	2010	TAITAN	川のぬし釣り	孔雀王II	ダンジョン	M&M	上海II	ワルキューレ	マジカルS	スーパーM	T・M・N・T	ボンバー
15	2	―	―	30	―	7	10	16	1	―	―	―	―
14	3	―	―	30	25	7	6	―	1	―	―	―	―
13	4	―	―	―	―	13	8	―	1	―	―	―	―
12	4	―	―	―	―	8	12	―	1	―	―	―	―

8月3日～8月21日発売スケジュール

日	機種	タイトル	メーカー
8/3	FC	ハッピーバースデーバックス	ケムコ
3	FC	ゲームパーティー	ココナッツジャパン
3	GB	T・M・N・T	コナミ
8	FC	忍者らホイ！	アスキー
8	GB	ペンギンBOY	ナツメ
8	FC	2010ストリートファイター	カプコン
9	PC	ワルキューレの伝説	ナムコ
9	MD	スーパーモナコGP	セガ
10	FC	ドラゴンファイター	トーワチキ
10	FC	タイタン	ソフエル
10	FC	ラフワールド	サン電子
10	FC	日本一の名監督	アスミック
10	FC	ピーパータイム	サンリツ電機
10	FC	川のぬし釣り	パックインビデオ
10	FC	ぱられるワールド	バリエ
10	FC	KAGE	ナツメ
10	PC	パワーリーグIII	ハドソン
10	PC	クラックス	テンゲン
10	PC	将棋初段一直線	ホームデータ
10	PC	麻雀悟空スペシャル	サン電子
10	MD	四天明王	シグマ商事
10	MD	ラスタンサーガII	タイトー
10	GB	VSバトラー	ユース
11	FC	プロディアランド	トンキンハウス
21	FC	孔雀王II	ポニーキャニオン

FC 忍者らホイ！

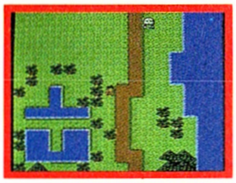
桃太郎シリーズで知られる、さくまあきら氏シナリオによるRPG。初心者でも遊びやすいオーソドックスなつくり。プレイヤーを笑わせるしかけが満載。



■アスキー■8月8日発売
■￥7800(税抜き)■カセット

●ストーリーが一本道すぎるとか、敵キャラのバラエティーが乏しいとか、そういうことは言っちゃいけないゲームだと思う。RPG初心者でも絶対に迷わないことが基準の配慮と、これでもかと笑いを誘うギャグ。これがすべてなのだ。RPGの神髄を味わえなければ気がすまない人はおいておこう。気楽に楽しいひとときを過ごしたい人が喜べればそれでいいではないか。 (野安ゆきお)

●「忍者らホイ！」にはコンピュータゲームの匂いがないに等しい。作者は映画にみたてて、このゲームを見せているが、ボクにとっては「笑える童話」かな。そんな感じだ。何だかコントローラで人間の意志を伝えやすいし、画面の言ってることもよくわかる。とてもヒューマンスティックだ。逆にルールそのものが楽しいみたいな、ゲームゲームした刺激は少ないが…。 (ヒラ坊)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC 2010ストリートファイター

劇的演出が随所に凝らされたアクションゲーム。バック転をキメる主人公の動きなどが小気味良い。ボスと戦い、次元をワープしながら次ステージへ進む。



■カプコン
■8月8日発売
■￥5800(税抜き)■カセット

●操作性に難くせをつけることはできるけど、まずは水準級のアクションゲーム。カプコン最大の特徴、キャラクターの動きに工夫をするというポイントにおいて、その力がしっかりと発揮されているのはさすがだ。ただ、その特徴もそろそろ転換期を迎えてきているような気がする。予感なんだけどね。ともあれ、アクションが好きな人は安心してお勧めする。 (成沢大輔)

●パワーアップすることに快感を得たい。そうでなければステージの中であっと言わせて欲しい。カプコンのゲームで例えるなら前者が「194～」シリーズで、後者が「ヒットラーの復活」、両方とよに合格点なのが「ロックマン」だと思う。「2010」は残念だがどれにも当てはまらない。ただ、マスターすれば何でもできそうな多彩なアクションには可能性を感じるが。 (忍者根本)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC TAITAN

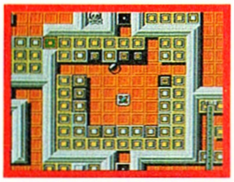
アメリカで人気のあったパソコンゲームからの移植。全方向スクロールのブロックくずしで、所定のブロックを全て壊すかボールを出口に導けば面クリア。



■ソフエル■8月10日発売
■￥5900(税抜き)■カセット

●全方向ブロック崩し、というふれこみになっているが、ブロック崩し本来の楽しさを期待すると裏切られるかも知れない。パドルの操作感、面デザイン等、ブロック崩しのルールから完全にはずれているのだ。それをよしとするかどうかは、人それぞれ。ただ、ガクガクとしたスクロールの見苦しさは、致命的といってもいい酷さである。それに我慢できる人なら、まあ。 (石野ミチオ)

●何度やっても熱中してしまうのがこのブロック崩しタイプのゲーム。ブロック崩しという単純な作業にいかに味つけを加えるかがポイントなんですけど、このタイタンは迷路のような通路と特徴あるブロックで個性を発揮、未来感覚もなかなか良いのです。惜しいのはカクカクのスクロール。全方向スクロールがアダになっちゃったのかしら。うーん、残念残念。 (マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC 川のぬし釣り

体力は動物との戦闘で、お金は釣った魚を売ってレベルアップするＲＰＧ。目的は川のぬしを釣り上げることだが、釣りのかけひきも充分に楽しめる。



■パック・イン・ビデオ
■８月10日発売
■￥6300(税抜き)■カセット

●最も食わず嫌いされそうなタイプのゲームではある。ゲームを見る目を持った人たちが数多い最近では、画面をちらっと見ただけで〝Ｂ級〟と言われてしまいそうな作品だ。このゲームにとって重要なのは見た目でないのと同様に目的でも物語でもない。夢中になれる過程があるなら他に何が必要だろうか。子供のような気持ちになって遊べるんだから。（忍者根本）

●最初に画面を見たとき「なんじゃこりゃ」と思った。ちょっとプレイしてみても「なんじゃこりゃ」と思っていた。ところがしばらくプレイしていると「こういうのもいいもんだ」と思えてきた。とことんＢ級の作品なのだが、妙に感情移入させられるゲームなのだ。あばれうしどりを倒したときより35センチのブラックバスを釣り上げたときの方が、少なくとも僕は感動した。（野安ゆきお）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
ＢＧＭ	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC 孔雀王II

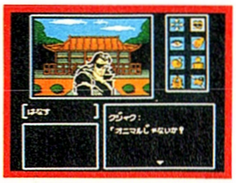
荻野真原作の同名コミックスから移植されたアドベンチャーゲーム。パーティー形式による進行、戦闘モードの採用などＲＰＧ要素も盛り込まれている。



■ポニーキャニオン
■８月21日発売
■￥6500(税抜き)■カセット

●フィールドやダンジョンを使っての移動、パーティーシステムや戦闘モードといったＲＰＧ的な要素をミックスすることによって、変化にとんだゲーム展開を実現しようとしているところが評価できる。個人的には、もう一つ感情移入できなかったけど、阿修羅や鬼仁丸が参加するパーティー、術を駆使する戦闘と謎解き、孔雀王ファンにならばおすすめできる。（ハルク）

●原作のストーリーに乗っとったアドベンチャーゲームは作るのが難しいのだと思う。ストーリーをなぞるだけならゲームとして成立しないし、オリジナル要素を導入しようとすると原作のイメージが崩れてしまう。孔雀王IIではＲＰＧ要素を入れることで新鮮味を出そうとしているが、結局どっちつかずになってしまった。とことん原作が好きな人にだけお勧めします。（野安ゆきお）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
ＢＧＭ	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC ダンジョンキッド

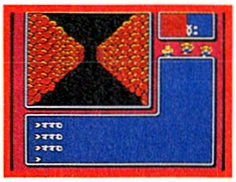
ダンジョン、武器、魔法、敵の出現パターンなど、プレイヤーが自ら設定し、ゲームを創ることができるコンストラクションRPG。MAPは３Dタイプ。



■クエスト
■８月31日発売
■￥6500(税抜き)■カセット

●遊び手から作り手へ視点を変えると、いろんなことが見えてくる。ゲームを作るのがどんなに難かしいことかよく分かる。プログラマーやシナリオライターに同情したくなる。クソゲーなんて言っちゃいけないんだ、と思う。このゲームを使ってゲームを作ってみると、他のゲーム見る見方もまた違ってくると思うよ。ただ遊べりゃいいって人にはメンドクサイだけだろうけど。（内田聡）

●ＲＰＧを自分で作ってみたい！というのはゲーム好きなら誰でも一度は考えること。その夢をかなえてくれるのがこのソフト。そして、それがどんなに難しいかも教えてくれる。でも、そんなに大それたゲームを作ろうとしなくても、１つのダンジョンのデザイン１つでも、友達とコンペを開けば大いにもり上がることまちがいなし。ＲＰＧの新しい楽しみ方を発見できるかも。（マッキー）



難易度	―
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
ＢＧＭ	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

FC Might & Magic

米国製パソコンＲＰＧの移植版。グラフィックはすべて３Ｄ。スタート時点ではゲームの目的はわからず、クエストをクリアすることによって明らかになる。



■学研
■発売中
■￥8500(税抜き)■カセット

●このゲームを「つまらない」と言ってしまうのは簡単だ。序盤から、目的を探すのが目的という設定だし、レベルはなかなか上がらないし。でも、この骨のあるところが、ドラクエタイプに飽きていた自分にとっては新鮮だったなあ。また、やり込んでいくうちにどんどん、ゲーム世界にはまり込んじゃうんだよね。難しかったら単行本を買っちゃえ。私が書いてたりするけど。（原ロ一也）

●クエストという、いくつものナゾを解いていく過程は、短編小説集のノリに似ている。しかも、いわれたことはキッチリやりましょうというタイプではなく、やるもやらぬもお主の自由という自主性尊重型。基本的に、どこへ行こうが何をしようがホント自由だ。ＲＰＧ初心者にはススめられないけど、ある意味で革新的なソフトなのでプレイしても決してソンしないと思うよ。（TAKE-C）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
ＢＧＭ	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC 上海II

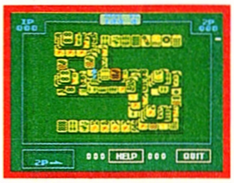
アメリカ生まれの麻雀牌を使ったパズルゲーム、「上海」の続編。IIでは牌の積み方を選べるようになり合計６種類になった。２プレイなどの新モードも追加。



■サン電子
■８月24日発売
■￥５５００(税抜き)■カセット

●基本は上海と同じでとてもシンプルなパズルゲームである。IIではいろいろな形に麻雀牌が積まれていて、その形ごとに難易度が違っている点がIIのIIたる所以なのかもしれない。ほかにタイムレース的なモードや２Ｐモードなどもインプットされていて、それなりに楽しめる。が、Ｉを持っている人が、またこのIIを買ってまでプレイしたいかは疑問ではある？（ＲＹＯII）

●今じゃ「テトリス」というオバケみたいなゲームがあるから影は薄いが、かつて「上海」といえば、〝すごい発想〟〝シンプル・イズ・ベスト〟の代表格だった。ここは起死回生の一発か？ と思いきや、意外にも積み方のバリエーション……でかわされてしまった。〝開発する〟〝創る〟という根性を見せてほしかった。伝統の「上海」だもの。おもしろいけど、そのへんがちょっと。（ヒラ坊）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
ＢＧＭ	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

PC ワルキューレの伝説

剣にビームに魔法、多彩な攻撃法とアイテムが設定された見おろし画面タイプのファンタジーアクションゲーム。業務用からの移植、3章構成。



■ナムコ
■8月9日発売
■￥6800(税抜き)■Hu-CARD

●素直なアクションゲームだと思う。灰汁の抜けたって言うか、あまり匂いを感じさせないんだよね。良く言えば〝洗練された〟、悪く言えば〝軽いノリ〟って感じかな。もちろんこれは欠点じゃない。逆に、この軽いノリが「ワルキューレの伝説」の魅力だと思うんだ。「ちょっと、ワルちゃんと遊ぼかな」てな感じやね。ワルちゃんの表情もいいし、後期のベスト1候補だよ、これ。（北枕獲）

●ゲーセンであれだけハマッたゲームが、これだけ質の高い作品としてPCで遊べるのは、本当にありがたいこった。そりゃまあ、あの壮大なサウンドがセコイ音になっちゃったとか、サンドラでプレイできないとか、分身の術を使っても、ちびワルちゃんがワラワラと出てないのには、多少ショックを受けたりもした。それでもいいじゃん、PCで思う存分遊べるんだから。（鈴木三ちゃん）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC マジカルサウルスツアー

恐竜大辞典まるまる1冊分の情報をCD−ROMに詰め込んだデータベースソフト。CD−ROMの特徴を生かし、恐竜の鳴き声（想像音）も聞ける。



■ビクター音楽産業
■8月24日発売
■￥8700(税抜き)■CD-ROM

●これから、ますます盛んになるだろう電子出版の先駆けソフト。これからのジャンルだけに、まだ欠点も多いけどね。ま、様々な情報を読むのは楽しいもんだ。恐竜や生物の好きな人には楽しいだろうな。前はブロントサウルスと呼ばれてた恐竜が、今はアンタークトサウルスと呼ばれてるなんて、これで初めて知ったもんね。つまり〝知る喜び〟があるソフトなんだ、これは。（北枕獲）

●恐竜ブームに乗って出るべくして出たっつー感じのソフト。パノラマ画面での、恐竜の動きや鳴き声等は、まるで「見てきたんかい‼」言いたくなるが、けっこー楽しい。メインの図鑑は、ちょっと色がケバすぎる気もするぞ。あと、どーでもいいような雑学コーナー等もあったりして、興味がある人なら面白いだろうね。値段はちと高いと思うが、図鑑ってこんなもんかなぁ？（鹿之介）



難易度	――
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

MD スーパーモナコGP

業務用体感ゲームからの移植。3DタイプのF1レースシミュレーション。グラフィックが美しく、スピード感あふれる。目的別に全3モードあり。



■セガ
■8月9日発売
■￥6000(税抜き)

●ミッションのシフトマップ、ダウンにミスが出やすい点はなんとかしてほしいと思うものの、移植のレベルに関してはかなり高い。この手のゲームで「グラフィックをもっと細かに」と言ってもはじまらない。スピード感を殺さない事が第一だ。360㎞／h超の世界はスゴイよ。にしてもやはりシフトミスしやすいのは…。MDの✚ボタンはただでさえ斜めに入りやすいのにね。（成沢大輔）

●業務用のような体感のハデさは当然ないわけだけど。それでもすごい。期待は裏切られないと思う。グラフィックもさることながら、サウンドが凝っててなかなかの迫力。リアルな効果音が雰囲気を盛り上げてくれます。練習モード等、3つのモードが用意されているのも親切。F1ファンだったらたまらない、そうでない人でも楽しめちゃうソフト、と言えるんじゃないかな。（あやちゃん）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB T.M.N.T

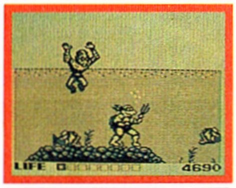
ファミコンにもなった、米国で大流行の亀の忍者軍団によるアクションアニメのゲーム化。4人のキャラクターの中からプレイヤーをセレクト。面セレも可能。



■コナミ
■8月3日発売
■￥3500(税込み)

●アメリカの人気コミックの映画化のゲーム化であるこのゲームは、亀が主人公というところに愛着を感じる。ドジでまぬけなはずの亀が悪玉をやっつけるシーンは、劣等感を持つ青少年に勇気を与え、明るい日本を築いてくれるかもしれないじゃないか。ペンギンや勇者のようにかわゆくもカッコよくもない亀が主人公なゲームはその存在自体に存在を許されてしまうはずだ。（RYOII）

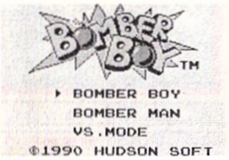
●画面のちらつきはほとんどなし。マイキャラを大きくして、スピードを抑えたのが勝因でしょうか。ドラキュラ伝説の時はそのスピードの抑えが妙に気になったのですが、今回はバランスもバツグン。空中回転に、しゃがんだ時の手裏剣攻撃など細かい所での気くばりも大変なもの。アクションゲーム初心者でも充分に楽しめるゲームだと思います。（マッキー）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB ボンバーボーイ

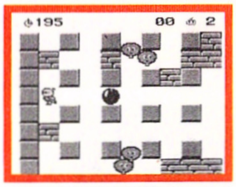
ファミコンでお馴染みのボンバーマン（アイテムでパワーアップ）と、ゲームボーイオリジナルのボンバーボーイ（ショップでアイテム購入）の2本立て。対戦可。



■ハドソン
■8月31日発売
■￥3500(税込み)

●名作ボンバーマンを短時間プレイにリメイクして、ゲームボーイ用にしたのがボンバーボーイだ。ステージにはワープゾーンがあったりフィールドが動いていたりと凝ったつくりになってゲームを複雑化して、これはこれで面白いゲームとなっている。しかし、いっしょに入っているオリジナルボンバーマンのほのぼのとしたシンプルさのほうにひかれてしまうのはボクだけか。（RYOII）

●ゲームボーイでのプレイ時間を考慮してのボンバーボーイと昔なつかしのボンバーマンの豪華2本立て。ゲーム性といい、グラフィックといいゲームボーイにぴったりのハマリゲームですよね。ボンバーマンはディスク書き換え用で発売されたり、ゲームボーイになったりと大活躍だけど、こういういいゲームは安値で気軽に多くの人にプレイしてほしいです。（マッキー）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

夢のマシンが創る、今までなかったゲームの研究！

スーパーファミコンのおかげです。

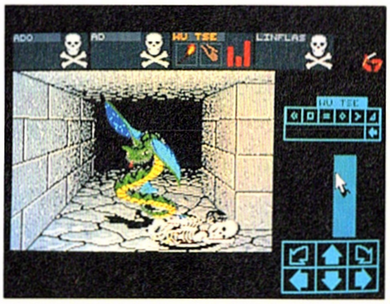


ハードとしてどんなにスゴくとも、ゲームはそれで変わるのか、面白くなるのか。そこがわからなきゃ大枚2万5千円＋ソフト代を払う価値はない。じっくり探ってみよう！

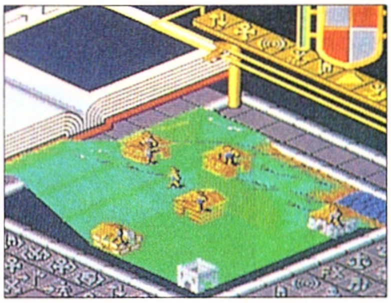
●イラスト／コルクあちゃ

巷ではスーパーファミコンは夢のマシンという事になっているようだ。でも一体何が夢なんだろう。ＲＰＧでキャラクターが５人並んでもちらつかないことか、超大型のボスキャラが長いレーザーを撃ってくることか。その程度だったら100円入れてプレイする業務用で充分だ。そんなチンケなものじゃない。スーパーファミコンはファミコンの機能を強化したものではなく、ファミコンよりもはるかに柔軟性に富んだハードなのである。それはこれまであったさまざまなゲーム上の表現をさらに強化するのではなく、これまで不可能であった表現を実現させることが初めて可能となるのである。思えばファミコンは大変不自由なハードで、その不自由さを打ち破るにはテクニック、つまりファミコンソフト開発者としてのノウハウの蓄積が必要であった。そのため、外部から新しいアイデアを持って開発に携わろうとした人は、ハードの限界に勝てず、秀逸なアイデアも埋もれさせてしまう結果となった。しかし、スーパーファミコンは限界の２文字を吹き飛ばし、はるかに多くのアイデアを吸収することができるようになったのである。

ゲームはすべてソフトで決まる。どんなに良いハードでも、ソフトに工夫なくしては認められない。ハード的側面からスーパーファミコンを見るのではなく、ソフト側から見ると、どうなるか。25000円＋ソフト代を払って見る夢はどんなものか、いっしょに探してみようじゃないか！



➡ダンジョンマスターＲＰＧにおける戦闘のリアルタイム化に成功した作品。ヒタヒタと近づいてくるモンスターは素早く攻撃していかないとやられてしまう。視覚効果の追求が新しいゲーム性を生み出したのだ。器となるハードが大きくないとこのゲームは作れなかった。アイデアの幅を広げるマシンには信奉者がつく。スーパーファミコンにも出てくるだろうか



⬅ポピュラス２つの種族のうち、一方に力を貸し、コンピュータ側のもう一方よりも発展させていくというシミュレーションゲーム。ありとあらゆる題材がシミュレーションになりうることを証明し、かつゲームとして成立させた作品だ。やはりAMIGA（アメリカのパソコン）の力なくしては作れなかったし、同じ役割がスーパーファミコンに期待されるのは言うまでもない

スーパーファミコンのおかげで

映像 大容量メモリー 埋もれてたアイデア サウンド 色

が爆発する！



コレカラノゲームハココガチガウ

1 新機能による画面演出の広がり

拡大、縮小、回転、モザイク等の処理

ドラクエⅣのタイトルにある「Ⅳ」の文字やラナルータの時の画像を思い出してほしい。それぞれ縮小とモザイク処理が使われている。ファミコン上で行うには複雑なプログラムテクニックが必要だったが、スーパーファミコンではプログラムの命令１発で可能だ。３Ｄの表現はもちろんのこと、例えば特定の１ヵ所だけをピックアップして拡大して見せるという、ＲＰＧやＡＶＧに役立ちそうな効果もできる。また、モザイクはこれまでパッと切り換えるかフェードアウトするしかなかった画面切り換え時に新たな表現方法となるなど、多くの使いみちがある。

開発マン日記①

●カプコンでは…●魔界村シリーズを手がけてきた私としては、スーパーファミコン用は絶対オリジナル版を作ろうと決めてましたので毎日燃えています。主人公アーサーは、またまたさらわれたお姫さまを助けにいくという、おなじみのゲーム展開です。が、魔物たちをすごくすることに成功。(超デカキャラ？)きっとプレイヤーの皆さんは驚くと思います。それに敵キャラクターの動きなどもおもしろくなりそうなので、よーく性格なども見て下さい。(下写真は業務用「大魔界村」)

ぎじゅつかいせつ

動かせるスプライトの数が多ければ、自由に動かすことができるキャラクターの数が増える。ファミコンだとスプライト数の少なさからキャラクターがちらつく（要するに交互に表示しているわけです）ことがあったが、スーパーファミコンはほとんど心配ない。



2 16ビットCPUで処理が高速、複雑に

大容量ROMを簡単かつ直接に制御

ファミコンで大容量のＲＯＭを使うには、ＭＭＣと呼ばれる特殊なＩＣが装備された基盤を使用しなくてはならなかった。これはファミコンのＣＰＵが直接に大容量のＲＯＭを制御できないからだ。スーパーファミコンでは、ＣＰＵの力により、理論上96MまでのＲＯＭを直接制御できるようになった。プログラムを組む上で、余計なステップをはぶけるので、簡略化され、その分グラフィックやサウンドに力を注げるようになる。ＲＯＭ容量が大きくなるほど、この恩恵も大きくなると言える。

3 スプライトと背景機能の充実

１画面内のスプライト数は128

スプライトが増え、かつ大型化すると、画面のちらつきがなくなり、相当の大型な敵も簡単に動かすことができる。アクション・シューティングは言うにおよばず、コマンド入力型ＲＰＧの敵キャラを動かすのも楽。ＳＬＧのユニットをすべてスプライトにするなんてこともできそうだ。

背景の分割、多重スクロール

４枚ある背景画面をそれぞれ別々にスクロールさせれば奥行きの表現が簡略化される。また、重要なのが分割スクロールで、同時に別の方向へスクロールさせることにより、２Ｐ同時プレイゲームの幅が広がった。

4 ワークRAMの拡充によるスピードアップ

ＣＰＵのワークＲＡＭに１ＭＤ－ＲＡＭを

この項は、あまりに幅が広すぎて、ゲームにどのようにしてフィードバックするかを具体的に伝えるのは難しい。細かな点よりも、ゲームのプログラム全体にかかわってくることなのだ。

どういう事かを単純に言ってしまえば、ファミコンより大きなプログラムを高速化して走らせることができるようになったのだ。ＲＯＭからＣＰＵへ引き出されたプログラムは、一度ワークＲＡＭに置かれてから動く。その時、ワークＲＡＭの容量が大きければ、それだけ複雑なプログラムを実行する事ができ、画面や音の奥行きが広がる。すべてのゲームに恩恵を与えるが、特にＲＰＧで大きな革新が見られるかも知れない。それだけプログラム計算がＲＰＧに必要なのだ。



5 サウンドの強化で臨場感が大きく変化

８音同時発音、ＰＣＭサンプリング、各種エフェクト可

発音数が多ければ当然音に奥行きが出るし、それがステレオであればなおさらだ。しかもサンプリングで生の音を取りこんで使用することもできる。これまでとは比べ物にならないほどサウンドが重要視されるのは確実。職業としてのミュージックコンポーザーの地位ははるかに向上するだろう。音がゲーム性を左右するゲームなんてのも出てくるかも。また、ミュージックツールとしても有用かも。外部記憶媒体があればだが。

6 コントローラのボタン増設と画面処理の簡略化

X、Y、L、Rの4ボタンが増え、6つに

ボタンが増えること＝操作の複雑化では断じてない。6つになったことは、それだけゲームに合ったボタン操作を選ぶことができるようになったわけで、例えばアクションゲームでボタンを4つ以上使わせたら、それは開発者がおろかというもの。しかし、RPGやAVGなど思考型のゲームでは、ボタンを1つ多く使うことによりコマンドを1つ減らせるようになる。必要な情報を呼び出すのに繰り返しのボタン操作が不要になれば、画面レイアウト上でスッキリするだろうし、ユーザーとしてもありがたい。ただ、便利も度はずれれば不便になるわけで、そこのところを勘違いしないよう、開発者側はよく考えてもらいたい。

開発マン日記②

●コナミでは…●我が社では『グラディウスIII』を移植中です。基本的にアーケード版に忠実な移植をめざしていますが、アーケード版でもイマイチだったところは「改良」します（例えば、使えないパワーアップを変更するとか）。グラフィック面の再現に関しては、技術的にはほとんど問題ありません。ただ、ROMカセットの容量が業務用より小さい（アーケード版は約40メガ！）ので、プログラムの圧縮には、相変わらず苦労しています。サウンド面でも、クォリティ、バリバリ！になりますので、超期待してください。



7 5つの出力系統

出力はRF、ステレオAV、モノラルAV、S端子RGBの4系統があらかじめ用意されている

ファミコンと同じRFやAVケーブル以外のS端子、RGBの出力用ケーブルを用意したことは、スーパーファミコン本体が持つ表現力の自信の現れである。ファミコンの出力はRF（ツインファミコンだとステレオAVもある）だが、この出力だと画像はある程度にじむし、にじむことを前提の上でゲームは開発されている。このにじみはスーパーファミコンにとって不要なんだよね。色数が多く使え、にじみによる微妙な表現を必要としないからだ。だから、よりクリアな映像を見ることができるS端子出力やRGB出力を用意しているのだ。漢字などをしっかり読ませるようなゲームや、通信端末として使う時に大きな差が出る。

ぎじゅつかいせつ

ファミコンに限らず、ゲームの映像をもっとも美しく見るにはRGBで出力するのがベストである。出力手順がRGB→AV→RFと変換されるファミコンの中で、よりダイレクトであり、その分劣力が少なくなっているからだ。私たちゲーム関係の出版に携わる者は、ファミコンを改造してRGB出力にしているが、その必要がないのも便利なことだ。いわゆるニューメディアTVにある21ピンの端子がRGB用だ。



スーパーファミコンのおかげです。ココでも!!

ゲームジャンル編

●アクション系統

まずこのジャンルが栄えるのは間違いない。ほとんどの業務用を移植することができるし、それらが初期のスーパーファミコン市場のソフト不足を解消する手段に使われるだろうからだ。モニターを使用するあらゆるメディアの中でもっとも鮮やかなのがこのジャンルのソフトになることは間違いない。

●RPG、AVG系統

よく『映画的』という言葉を使われるジャンルだが、それにしては映像が安っぽかった。当然臨場感が増すだろうし、そうなればインタラクティブな部分が強くなる。逆に、地味な（例えばモノクロとかね）画面を、機能の力で地味に見せずに、シックな雰囲気のゲームを作り出すことも可能だろう。

●シミュレーション

このジャンルは大きな飛躍が見こめそうだ。光栄の得意とする戦略型のSLGはそのまま機能アップで生き残るだろうし、リアルタイムの戦略シミュレーションも生まれるだろう。また、フライトシミュレーターなど、あらゆるゲーム性を持った現実にある物のゲームへの置き換えがなされるのではないか？

●ノンジャンル

ヘンなゲームが増えそうである。リトルコンピュータピープルのような仮想空間を作り出して動かしたり、コンピュータ絵本などだってスーパーファミコンほどの枠組みの広さがあれば可能だ。他メディアと連動してさまざまな試みがなされるだろう。ゲームにとらわれないゲーム機としての接点となる。

ゲーム関連職業編

●雑誌、書籍、TV番組など

今ももうその傾向にあるんだけど、単なるゲームのうまいプレイヤーの出した情報じゃ通用しなくなるだろうね。情報の質が大きく変化するのは間違いない。ビジュアルとサウンドの裏にある情報を読み出し、読者に提示していくだろう。具体的にどうなるかは、正直言ってまだよくわからないところではあるが……。

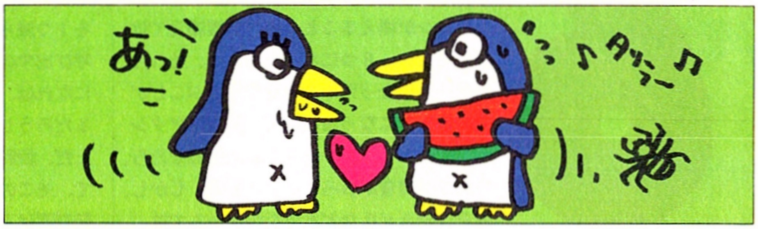
●TVコマーシャルなどの広告

これはきっときらびやかになる。だってビデオとスーパーファミコンの2つのメディアを駆使して1つの映像を作り出すんだから、こんなにぜいたくなことはない。でも、紙の上の広告は、イラストを使う場合など、よほどしっかりした絵を描かないと中身にぜんぜんかなわなかったりして。



嘘 こんなゲームができたらいいなっと願いを込めて……♥

NEW SOFT STREET



編集部が知恵をしぼって作り上げたゲーム（のアイデア）が3つ。技術的な部分は一切無視して考えてみた。そこで痛感。確かに他ジャンルの人が自由なアイデアでゲームを作るのに適しているな、と。

SFCスーパーファミコン

スーパーボブスレー
㈱I・O・C

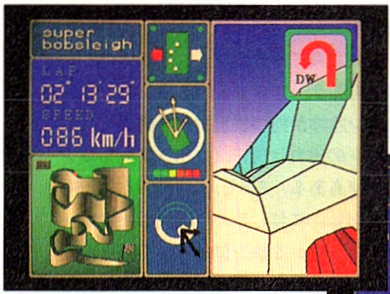
時速100kmのスピード感

ファミコンでは扱いきれなかった冬のスポーツ「ボブスレー」の完全シミュレートソフト。重力、遠心力、摩擦系数Mなど、膨大な計算を素早く処理できるスーパーファミコンの機能をフルに活用したソフトと言えるだろう。

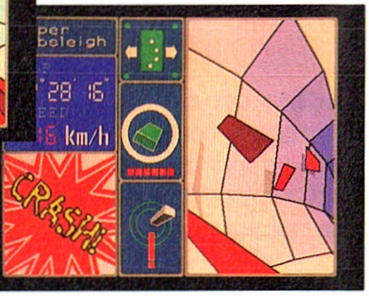
✚キーでそり全体の方向やバランスを操作。また、ボブスレーの一番のポイント、4人の選手の微妙な体重移動は4つのボタンで簡単に操作できるようになっている。

風景が近づいては、後方に飛ぶように消えていく様子には、画面の拡大縮小機能がいかされており、ボブスレーの醍醐味である時速100kmを越えるスピード感がリアルに体験できる。4人の選手の位置バランスが崩れると画面上の赤ランプが点灯。そのまま滑走すると転倒するが、その時に目の前の風景が回転。ひっくり返った様子が見事に表現されており、見どころ。

4人の選手のかけ声、ギャラリーの応援、氷上をすべる音、転倒する音、痛がる選手の声まで、すべてサンプリングされた音声が使われているのにも注目。これまでとは比べものにならないリアルなスポーツゲームだ。



↓氷上を時速100km以上で滑る爽快感はみごと。勢いがつきすぎてコースから飛び出さないように、画面上の重力、遠心力ベクトルを耐えずチェックする。その他、選手のバランスやコースの全体図など、必要な情報がすべて表示されている



↑転倒画面。コース風景が回転し、選手が放り出される。さらに、転倒の際にスピードが出すぎていたりあたりどころが悪いと、そりはバラバラに壊れて滑走不可能になってしまう。グラフィックが美しいだけに悔しさもひとしお、の一瞬。

SFCスーパーファミコン

人間失格
津軽ソフト

純文学がついにゲーム化

新規参入の津軽ソフトが贈る、純文学アドベンチャーの第1弾は太宰治の不朽の名作、「人間失格」。

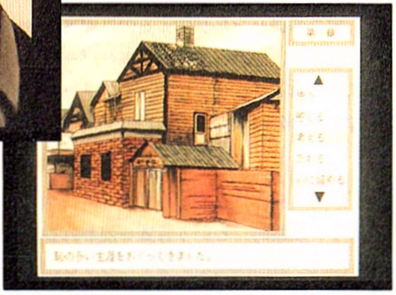
プレイヤーは主人公、大庭葉蔵となって少年期から壮年期までを過ごす。ゲームの目的は〝人にどう思われているか気にしながら生きる〟こと。通常のアドベンチャーゲーム同様、「話す」「見る」「調べる」らのコマンドによってストーリーは進行するが、このゲームの醍醐味は次のコマンド操作の一語に尽きる。

それは、「どう思ってる？」。このコマンドで自分以外の人（親・兄弟・友人・恋人）の心を知ることができる。各章の目標通りに人から思われればステージクリア。人からこう見られたいと思うあまり、本心と違う行動をする自分に戸惑うところが、さすが純文学だ。ちなみに第1章は「恥」、第2章は「道化」、第3章は「堕落と恋」、そして終章は「自殺」と題されている。

スーパーファミコンならではの豊富なメモリーをいかして、細部の心理描写に挑戦する新感覚のゲーム。主人公がパビナールによる幻覚症状を起こしているシーンのグラフィックは秀逸。さあ君の桜桃忌はいつか？



↓主人公の幼年期を描く、第1章「恥」のワンシーン。〝恥の多い生涯をおくってきました〟の鮮烈なフレーズからゲームはスタートする。場面は大正時代の弘前。高密度なグラフィックによりデカダンスな香りを表現。遊郭から聞こえる嬌声はサンプリング音。スゴイ



↑青森県の名家に生まれた太宰治の自伝的小説をゲーム化。スーパーファミコンの1M・DRAMの機能をフルに活用した、矛盾のないストーリー進行は、アドベンチャーゲームのシナリオをさらに進化させたことの証明か。津軽の荒波が将来の激動を暗示する

SFCスーパーファミコン

SASHI BATTLE
CMAゴーシクループ

トラップバトルの緊迫感

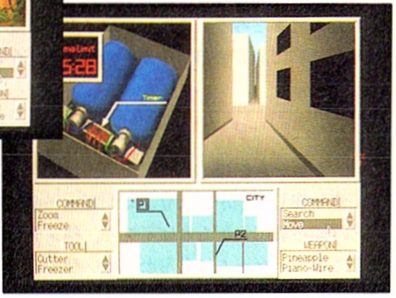
1対1のシミュレーションバトルというと、古くは「聖闘士星矢」などに採用されていたが、スーパーファミコンの力で、まったく新しいタイプのシミュレーションバトルが生まれる。その名も「SASHI BATTLE」。タイトルの「SASHI」とはサシ、つまり1対1の戦いを意味する。

ゲームは常にプレイヤーキャラと敵、体のみで進められる。他に敵味方となるキャラはいっさい出ない。特筆すべきはその戦闘システムで、プレイヤーと敵は直接の戦闘がないのだ。自分の手持ちの武器や道具から罠（ブービートラップ）を仕かけ、その罠に引っかけさせることで敵にダメージを与えて倒す。リアルタイムで進行してゆくため、移動や罠のセッティングに時間をかけ過ぎると、身動きがとれなくなってしまう。風のように素早く、確実なトラッピングが要求される。

敵はさまざまな戦略を持っており、状況に応じて組み合わせて使う。そのため、何度プレイしても同じパターンはなく、長い間遊べる。敵の種類はジャングル（傭兵）、住宅街（通り魔）、ビル街（爆弾専門家）など多数用意。緊迫した戦いをこれでもかと味わえるだろう。



↓ビル街の無機質さがよく表現されたグラフィックだ。プレイヤー側の画面はトラップである爆弾のセットシーン。タイマーの設定にも気をつかわないと、効果がない。コマンド操作系のシンプルなので、無駄なく進められる。ちなみに敵側のセットは省略部が多い



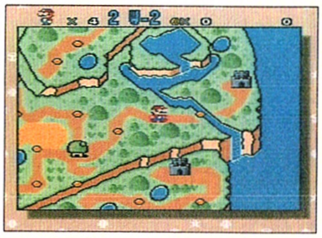
↑ジャングルの中での激闘。敵側のウインドウに「注意！」の文字が表示される。プレイヤーの仕掛けたトラップに引っかかりそうなのだ。しかし、油断しているとプレイヤーがピンチになる。静かなBGMがいっそう緊張感をあおる

今、発表されている スーパーファミコン用ソフト ここが見どころ

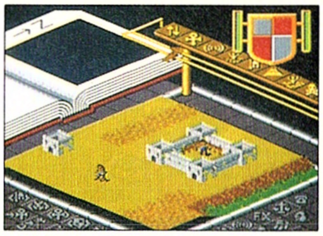
こっちはもちろんホント!

スーパーマリオ4	任天堂	アクション	4M	'90年11月21日	価格未定	●3でも入りきらなかったアイデアが多くあると聞く。スーパーファミコンでどう生かされるのか。期待を裏切らないことは確かだと思う
フライトクラブ	任天堂	スポーツ	4M	'90年11月21日	価格未定	●ドラゴンフライから出発して、今では任天堂社内でもっとも愛されているゲームだそうだ。効果的な拡大、縮小、回転の使い方が見れよう
F-ZERO	任天堂	レース	4M	'90年11月21日	価格未定	●宇宙空間を舞台にしたレース。スピード感をどれだけ感じさせてくれるか、これもスーパーファミコンならでは……の表現が期待される
グラディウスIII移植版	コナミ	シューティング	4M	'90年年末発売予定	価格未定	●ファミコン版グラディウスIIを見てもわかる通り、コナミの技術力はかなり高い。基本的には移植だろうが、業務用の不満点を解消し、完成度アップ
ファイナルファイト	カプコン	アクション	8M	'90年年末発売予定	価格未定	●最近の業務用格闘物の中ではピカ一の評価を得ているゲーム。8Mあっても足りなさそうだが、完璧に作ってくるだろう
超魔界村	カプコン	アクション	8M	'90年年末発売予定	価格未定	●アクションゲームの新しいアイデアを常に出し続けるカプコンだけに、大魔界村以上の派手な演出(魔法以上の)を見せてくれるだろう
R-TYPEII	アイレム	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	●ディテールに注目。グロっぽさを完全にするための細かなグラデーションの処理が完璧に表現されるか?アイレムの技術力を遺憾なく発揮!
シムシティ	任天堂	シミュレーション	4M	発売日未定	価格未定	●街を作っていく異色シミュレーション。オリジナルと大きく変わってくるだろうが、ゲーム性を壊すことはないだろう。任天堂色をどう出すか
ポピュラス	イマジニア	シミュレーション	4M	'91年春発売予定	価格未定	●これまでのファミコンユーザーが触れたことのないシステムのシミュレーションゲーム。パソコンのディスクではできない利点を生かす
ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	ロールプレイング	容量未定	'91年夏発売予定	価格未定	●極めつけのリアルタイムRPG。モンスターやダンジョンのリアリティはまさに新機軸。マウスを使わずに、操作性を殺さないで移植できるか!?
遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	●オーガスタのゴルフコースからゲーム化権を買って作られたものだけに、コースは細部まで本物と同じ。そのデータを読みきれるかがポイント
イースIII	トンキンハウス	アクションRPG	容量未定	'91年春発売予定	価格未定	●イースシリーズ3作目。アクション性が強い。パソコン版とキャラクターの大きさが変わるだろうが、そこで勘違いをしないでほしいものだ
ドラッケン	ケムコ	ロールプレイング	6M	発売日未定	価格未定	●フランス産の3D型RPG。しかも地上。広さの感覚を損わずに見せることができれば、ダンジョンマスターとは違った意味で画期的だ
ボンバザル	ケムコ	アクションパズル	4M	発売日未定	価格未定	●スーパーファミコンでアクションパズルのグラフィック表現は変わるのか。パズル自体に問題はなさそうだが、そこが気になる
ポッパーズ(仮)	サン電子	アクション	容量未定	'91年8月発売予定	価格未定	●オリジナルのキャラクターアクション。主人公のコミカルさから、さまざまな仕かけが想像できる。きっと笑わしてくれるだろう
新・ゼルダの伝説(仮)	任天堂	アクションRPG	8M	発売日未定	価格未定	●ゼルダのシステムか、リンクのシステムか。はたまた新しい形態となるのか。愛着の強いキャラだけに、最高に生かす手法を使っているはず
ジェリービーン	CBSソニーグループ	アクション	4M	'91年春頃発売予定	価格未定	●クインティの田尻智がゲーム企画に携っている。主人公を筆頭とするさまざまなキャラクターの見せ方に期待が集まる
ガデュリン	セタ	ロールプレイング	4M	'91年春頃発売予定	価格未定	●オリジナルはアニメビデオ。正統派のコマンド入力タイプRPGになるようで、ジャンルの今後を占うゲームになるかも
飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	アクション	容量未定	'91年夏頃発売予定	価格未定	●1対1の戦闘シーンが楽しいシリーズ。基本的な要素は変わらないだろうが、操作性の面をどう改めてくるのか。グラフィックはド派手になろう
スーパープロフェッショナルベースボール	ジャレコ	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	●やはり燃えプロ形式のリアルタイプ野球になるだろう。ストレートにグラフィックが良くなる以上の、野球ゲームとしての面白さも追求してほしい
ゴルフ(仮)	ハル研究所	スポーツ	容量未定	'91年2月発売予定	価格未定	●ファミコンでは実現不可能だった、コースやライのアップダウン・高低差を表現しているという。ファインプレーの再現モードなども見どころ
ダライアスIIスペシャル(仮)	タイトー	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	●名作シューティング。業務用ではボディソニックだったあの音がどこまで再現できるか? また他のマシンのダライアスとどこが違うのか注目

今までとは、一味違ったゲームに期待。ユーザーの"見る目"が最も試される時がきたのであーる。

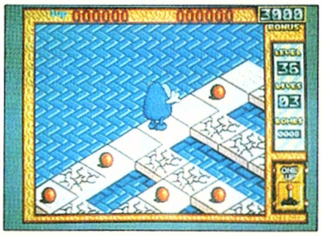

↑スーパーマリオブラザーズ4(開発中画面)

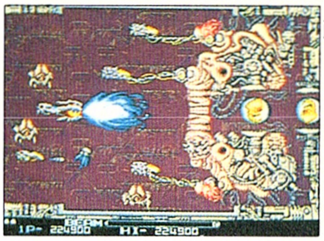

↑ファイナルファイト(業務用画面)


↑ポピュラス(開発中画面)



↑遥かなるオーガスタ(パソコン版画面)


↑ボンバザル(開発中画面)


↑R TYPEII(業務用画面)

頼むから広がってくれ!! 新しいゲームソフトの世界

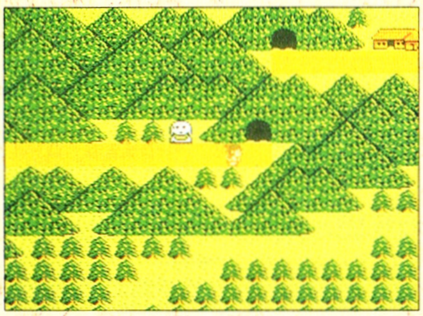


発売直前!!
ホイホイデー

冒険を始めるにあたって

おまたせいたしました。忍者らホイの発売も、ようやく秒読み段階に突入。期待で胸が弾けそうになっている人も、もうしばらくの辛抱です。

この『忍者らホイ!』は、とにかく親切設計のRPGです。各種便利なアイテムも揃っておりますし、難しいトラップも用意されてはおりません。ということは、要領のいい人や、はたまた運がメチャクチャいい人は、自分が危険な地域にまで足を延ばしていることに気付かずに、どんどん先に進んでしまうことがままあります。これではいけません。このままでは、笑いをベースにしたこのゲームを楽



←旅立ちは、いつだって一人ぼっち。ドクロ将軍を倒すことを夢見て、少年は一人、歩き続ける

武器 Weapon

武器というのは、いうまでもなく敵を倒すための道具です。本来ならばこんなものをリストアップするのは良心が咎めるのですが、これもみんなあなたのため。おお、神よ。お許し下さい。

で、武器ですが、これは買った後で装備しないと宝の持ち腐れになってしまいます。装備するためには『どうぐ』『つかう』すればいいのです。この手間を惜しんだがために死んでしまっては、笑い話にもなりません。くれぐれも気を付けて、新しい武器を買う度にちゃんと装備してください。

防具 Armor

防具は、大きく分けて3つに分類できます。あなたの一番大切な頭を守るもの。体を守るもの。足に履くものの3つです。

頭や体を守るものは、いい品物を装備するほど守備力が上がります。どんどんいい防具に買い替えて、強い敵達と渡りあえるようになって下さい。

足に履くものは、いい品物を履くほどに素早さが上がります。敵から逃げやすくなり、先制攻撃の確率が高くなるのです。こちらも、ケチケチせずにいい品物に替えていくのが賢明だと思いますよ。

■まきびし…三十両
戦闘から脱出したいときに使う。ただし絶対に脱出できるわけじゃなく、4回に1回は失敗する。

■とあみ…九十八両
戦闘中に敵の動きを止めることができる。あとは袋叩きにするだけだ。

■しゅりけん…十六両
複数の敵にダメージを与える武器。だけど使い捨てなので、あまり役に立たない。

■かやく玉…八両
こちらは1匹の敵にのみダメージを与える武器。同じく使い捨てなので、そのつもりで。

■ぬのかたびら…五十両
人間なら装備できる、一番安い防具。守備力は2しか上がらないけど、ないよりはマシ。

■さんごかたびら…九十両
ぬのかたびらよりちょっとだけ良い防具。守備力は3上がる。装備できるのは人間だけ。

■べっこうかたびら…二百両
さらに値が張る防具。けど、これを売ってる村に来た頃には、この程度のものは買えるはず。

■そうげかたびら…四百二十両
昔話のRPGなのだから、野生動物の絶滅云々(うんぬん)は考えなくてもいい。守備力が7アップ。

■はちまき…八両
全員が装備できる、頭につける防具。とは言え、守備力は1しか上がらない。

■はちがね…六十両
同じく全員が装備できる防具。守備力は2しか上がらないけど、60両くらいケチケチするなよ。

■わらじ…二十両
装備すると素早さが5上がる。ま、金が余ってるなら買うべきでしょう。

■ぼくとう…三十両
多分、大半の人はこれを最初に使うことでしょう。安くておもとめやすい武器です。

■かたな…百両
攻撃大好きの人は、最初からこれを装備するのもいいかも。攻撃力が4も上がるからね。

■しのびがたな…三百二十両
忍者修行をする人なら、誰でも一度は使うと思われる武器。攻撃力は6つも上がる。

■ぬんちゃく…五百六十両
いまどきの忍者は、中国拳法くらいは使いこなしたいもの。攻撃力は8上がる。

■きれルンですホイ…九百八十両
メチャクチャ切れ味のよい究極の武器。だけど1回使うと壊れてしまうのが玉にキズ。

準備万端!! タカタログ

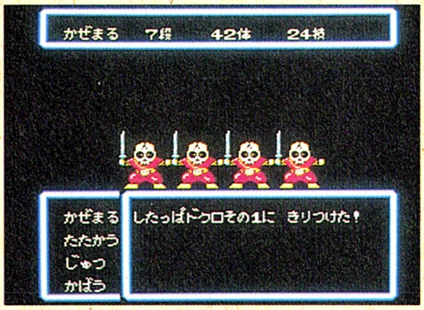


満員御礼

しめなくなってしまいます。

そこで、このホイホイデータカタログの登場です。各種アイテムと呪文の中から、知っておくと便利で、よりゲームを楽しめるものばかりをセレクトいたしました。なーに、お礼なんてとんでもありません。あなたが忍者らホイを楽しんでいただくのが、私どものなによりの願いでございます。このデータカタログを脇に置き、笑顔で忍者らホイをプレイしていただけるなら、これに勝る幸せはありません。次ページのゲーム進行表ともども、ぜひ愛用して下さい。

あなたが無事に、そして楽しい笑顔で冒険できることを祈っています。

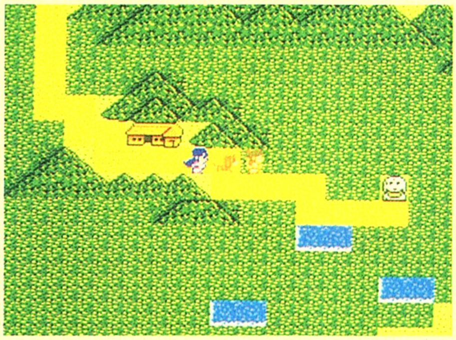


←次々に襲いかかるドクロ将軍の手下達。ここで逃げたら男がすたる。堂々と戦いに応じるべし！

いつか仲間と巡り合う日まで…

旅は道連れ、世は苦しゅうない面を上げい。と諺でも言われておりますが、旅は1人より大勢の方が楽しいものです。これはRPGでも同じこと。1人で冒険するのは寂しいものです。

しかし、可愛い子には足袋を履かせろ、とも言いまして、旅の苦しさを知らない内は、まだまだ世の中を渡ってはいけません。仲間と出会うまでの長い道のり、1人きりで頑張って下さい。いつか仲間と出会うことを夢見て——。



道具 Item

道具と言っても色々な物がありまして、ま、じっくりとリストを見て下さい。あなたの欲しいものが、きっとみつかるでしょうから。

え？ おすすめ商品ですか？ そうですね、大凧などはいかがでしょう。これは大空高く舞い上がって、敵と遭遇することなく遠くまで見回せるというすぐれ物です。今なら6両という大特価でサービス中です。1家に1つの必需品と言えましょう。どうですか、あなたも1つ、買いません？

術 Oriental Magic

新装開店

ええ、これは売り物ではないんですよ。あなたがいつか身に付けるであろう術をですね、ちょいと紹介しておこうと思いまして。で、いくつかをリストアップしておいたんです。ね、気が利いてるでしょう？

術ってのは、使い込むほどに威力が上がりますんで、自分が将来愛用したい術を優先的に使うのがポイントです。ま、全部をまんべんなくパワーアップさせるってのも、なかなかよろしいかと思いますけど。

■ぴろりん
いつでもどこでも体力を回復させることができる。これをパワーアップさせると旅は安心。

■とびきり
一度行ったことのある町や村、里などに飛んで帰れる術。なかなか爽快だぞ。

■きつねび
敵にダメージを与える術だ。最初の頃は弱っちいけど、パワーアップさせれば強力な術になる。

■ぬけだし
城や洞窟の中で迷ってしまったり、残り体力が少なくなったら使おう。一瞬で外に出られるぞ。

■ひばしり
複数の敵にダメージを与える術。集団で出現する敵には有効だ。使い込んでパワーアップしよう。

■きんぽ
一歩歩くごとにお金が増える夢のような術。ただし町の中では効果がない。

■ふにゃら
敵の守備力と攻撃力を下げてしまう術。単体で出現する強い敵には有効な術だ。

■いだてん
ふだんよりもスピーディーに歩けるようになる術。せっかちな人には向いているかも。

■ぶんしん
自分の分身が現れて戦闘に加わってくれる術。パワーアップさせれば、かなり使えるぞ。

■うんめい
何が起こるかわからない、使ってみてのお楽しみの術だ。さて、使ってみる勇気があるかな？

■だんご…八両
体を8つ回復してくれるアイテムだ。冒険初期には愛用することでしょう。

■おにぎり…十六両
体を16も回復するアイテム。だんごを2つ食べるのと同じことではあるけれども…。

■おもち…二十四両
体を25回復させる食べ物。のどにつかえることはないのでご安心して食べていい。

■ひょうろうがん…五十両
中国三千年の歴史を持つ……かどうかは知らないが、体が一気に40回復するすぐれもの。

■おおだこ
敵と出会うことなく遠くまで見回すことのできる便利な品。お買い得の商品と言えましょう。

■うつるんですホイ…三十両
町や村へ一気に移動できるアイテム。映るんじゃなくって移るんですね。

史上初、笑いでわかる



忍者らホイ！進行表



ゲームが進むにつれ、解説がわかるようになる。
左右はあなたが埋めていき、これを完成させよう

出来事その①

何が面白いのかについての解説

1人でプレイしているなら「クスッ」と含み笑いする程度で済むが、もし友達と2人でプレイしていたらどうなる？　友情が壊れる恐れすらあるぞ。さらにそれが女の子の友達だとして、もしかしてその娘が少なからずキミに好意を持っていたとしても、これでヒビが入ることは間違いない。…てなことを考えながら1人でプレイすると、笑えるジョークだ。俺って根性悪いかな。

レベル

出来事その②

何が面白いのかについての解説

うまく考えられてるよね、これは。忍者らホイは序盤で金を稼ぐのがけっこうめんどくさい。誰もが金に窮してるところで、コイツと遭遇するはず。「よし、ここで一気に！」と欲をかくのだけれど、だいたいが失敗する。その直前のイベントで、止めるタイミングを摑んだ人こそひっかかる。適当にボタンを押した方がえてして高額になるんだけど、そいつぁ後の祭り。ざまあみんさい。

レベル

出来事その③

何が面白いのかについての解説

屋根つき球場。野球がらみのイベント。『ほしのまち』。こう来れば誰だって、元祖スポコンマンガ『〇〇の星』のパロディだと思っちゃう。で、ためしに行ってみると……とんでもない。星なんて名前のキャラはいないのだ。なーるほど、漢字で書くと『星の町』じゃあないんだ。読み方のイントネーションが違うことも、そのとき気付く。

レベル

出来事その④

何が面白いのかについての解説

何もわからずに無鉄砲に旅に出た主人公が、ここでようやく自分の使命に気付き、新たな決心とともに再び旅立つ。……のはいいんだけど、なんでコイツがまたまた登場するんだ？　しつこいぞ。こっちはゲームに集中していたいのに。と思ってたら、とうとうゲーム中にまで出演してきた。わるふざけもここまで来ると何も言うことがない。絶句。

レベル

出来事その⑤

何が面白いのかについての解説

中学生の頃とかさ、自分の名前と好きな娘の名前を書いたあいあい傘を壁に落書きした思い出、みんなあるんじゃない？　誰にもみつからないようなところに落書きすればいいのに、わざとみつかるようなところに書いたりして、それがクラスの誰かに発見されて「誰かのイタズラだよ」なんてムキになって否定して、でも内心嬉しかったりして…。作者の気持ちがよくわかるな…。うん。

レベル

出来事その⑥

何が面白いのかについての解説

『てんかいちのむら』なんていうから、合成食品の市場でもあるのかと思ったら、『天下一の村』だったのね。それなら武道大会でも開かれているのかと思ったら、ダジャレ天下一を決めているんだそうな。よ～しそれなら、とあなたもその大会に出場するんだけど、はて、ダジャレなんてどうやって入力するんじゃいな？

レベル

始めにギャグあり

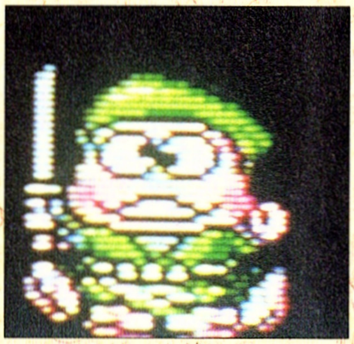


これでもね、あっしはない頭を絞って色々と考えたんだ。全体のまっぷをどーんの載せて皆様の冒険の目安にしてもらおうかとか、げえむ進行を辿るちゃーとを作って冒険の目安にしてもらおうとか、本当に色々と考えたんだ。だけどよ、このげえむ、物語は一本道で迷う心配がほとんどないときてる。こういうげえむでまっぷやちゃーとを載せてもしょうがねえじゃねえか。

そこでよ、今度はげえむ中のぎゃぐを書くことでげえむ全体の流れを説明しようと思ったんだけど、こいつもまずかった。そんなことしちまったら、これからぷれいする皆様に悪いじゃねえか。かと言って、他にいい方法もねえし、第一ぎゃぐを抜いちまったら、このげえむを説明できねえってもんだ。

で、あっしは思い付いたんだ。ぎゃぐを伏せておいて、その"りあくしょん"とやらを書くことで説明できないかってね。その結果がこれ。空欄には各自がげえむ中のぎゃぐを書き込めば完成だ。さ、やってみてくんな！

ギャグは永遠に！



1990年上半期(1月1日～7月31日)

ファミコン　PCエンジン　メガドライブ　ゲームボーイ　リンクス

全ゲームソフトリスト

1990年に突入して、早くも7ヶ月が過ぎてしまった。この間発売されたソフト数は合計208本、それぞれの機種の占める割合は以下の通りである。

ＰＣエンジンが発売されて以来、ファミコンとＰＣエンジンのシェアが最も拮抗した時期といえるのではないだろうか。これにゲームボーイ、メガドライブ、リンクス、(さらにゲームギア、ポータブルＰＣエンジン）そして、11月21日、スーパーファミコンへと、ハード戦争はまだまだ続く。

〈注〉得点は、昨年12月から今年6月までの「読者の選んだほしいソフト」の合計点（メガドライブとゲームボーイは1位を5点、5位を1点と計算）に実際の売上数を計上して、編集部が独自に集計しまとめたものです。

1990年上半期 人気ソフトTOP5

順位	タイトル	得点
1	ファンタシースターIII	49（最高順位1 '90 VOL.7）
2	ソーサリアン	48（最高順位1 '89 VOL.24）
3	ゴールデンアックス	21（最高順位1 '90 VOL.3）
4	アフターバーナーII	15（最高順位2 '90 VOL.7）
5	サンダーフォースIII	14（最高順位2 '90 VOL.10）

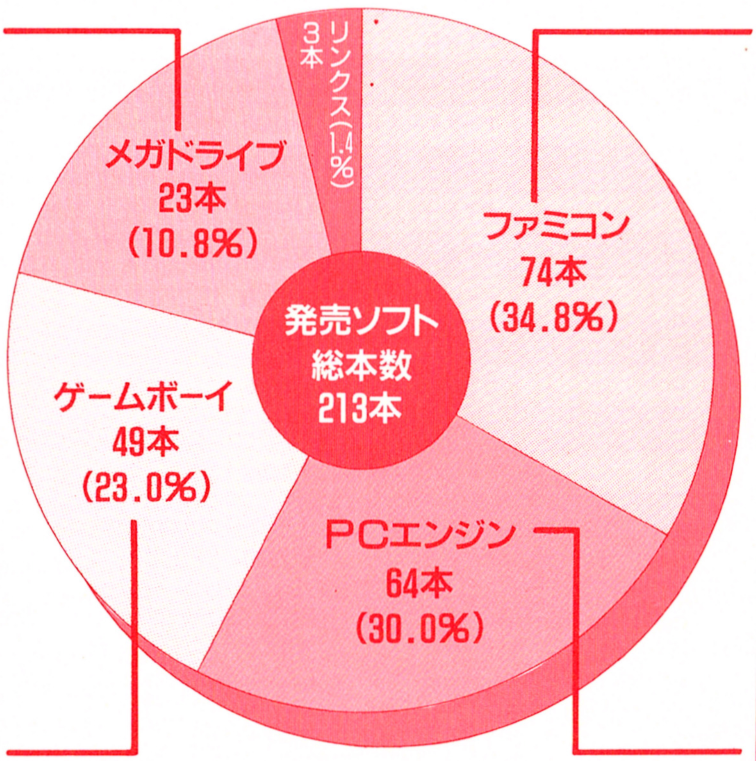
ＦＳIIIとソーサリアンのマッチレース。3位以下も派手なアクションゲームが揃い、メガドライブらしいラインナップとなった。

1990年上半期 人気ソフトTOP5

順位	タイトル	得点
1	ドラゴンクエストIV	3931（最高得点694 '90 VOL.5）
2	ファイナルファンタジーIII	4360（最高得点564 '90 VOL.8）
3	ウィザードリィIII	2276（最高得点440 '90 VOL.7）
4	女神転生II	1526（最高得点223 '90 VOL.8）
5	イースII	760（最高得点303 '90 VOL.12）

上位4つは指定席。激しい5位争いは、ベスプレIIとファイヤーエムブレムを最後に抜き去ったイースIIが奪い取った。

〈全ソフト数に占める各機種別ソフト〉



1990年上半期 人気ソフトTOP5

順位	タイトル	得点
1	テトリス	38（最高順位2 '89 VOL.24）
2	ネメシス	35（最高順位1 '90 VOL.4）
3	ＳＡ・ＧＡ	29（最高順位1 '89 VOL.24）
4	クイックス	18（最高順位1 '90 VOL.9）
5	ＳＤ戦国伝	16（最高順位1 '90 VOL.8）

ネメシス、ＳＡ・ＧＡの2本がかなりの頑張りを見せたが、最初から最後までランキングを外れなかったテトリスの貫禄勝ち。

1990年上半期 人気ソフトTOP5

順位	タイトル	得点
1	源平討魔伝	913（最高得点185 '90 VOL.7）
2	スプラッターハウス	741（最高得点119 '90 VOL.8）
3	イースI・II（CD-ROM）	656（最高得点221 '90 VOL.1）
4	ワルキューレの伝説	456（最高得点164 '90 VOL.12）
5	ラストハルマゲドン（CD-ROM）	404（最高得点82 '90 VOL.10）

本命不在のＰＣは、着実に点を重ねた源平討魔伝の勝利。よく見た気のする桃太郎ブランドは5位以下にぞろぞろいる。

FAMI-COM
ファミコン

他機種のソフトのタイトル数が年々増えていくのに対して、ファミコンの発売本数は74本と減少気味だ。ソフトの製造本数も鈍化傾向にあり、半年で1300万本程度(旧作含む)と推定される。そのうちの約15%を占める「ドラクエⅣ」は200万本をセールス。ゲームのブランド化が最も進むファミコンソフト市場だ。

※印の価格は税込み、その他は税抜き価格です。

発売日	タイトル	メーカー	価格	コメント
1.5	がんばれゴエモン外伝	コナミ	¥6980	ゴエモンシリーズ第3弾。回を重ねるごとにＲＰＧ色強くなり、「外伝」では完全な静止画タイプのＲＰＧになった。ユーモラスなストーリーは親しみやすい
1.6	アドベンチャー オブ ロロ	ハル研究所	¥4900	名作パズルゲーム「エッガーランド」の流れをくむ作品。敵・アイテム・攻撃のバランスが絶妙で、各面でテクニックを学びながら進んでいく。全50面構成
1.10	囲碁名鑑	ヘクト	¥9680	囲碁のタイトル戦名局を収めた観戦ソフト。プロ棋士の一手一手をモニター上に再現。次の一手を予想しながら実力を養うことができるしくみ。対戦は不可
1.26	わんぱくダック夢冒険	カプコン	¥5800	ディズニーキャラクター、スクルージが主人公の横スクロールアクションゲーム。独特の動き、〝ポッピングジャンプ〟が斬新なゲーム 性をかもし出している
2.2	SUPER魂斗羅	コナミ	¥5800	２人同時プレイ可能な肉体派志向のシューティングアクションゲーム。前作の３Ｄシーンはなくなり横スクロールが主。パワーアップは爽快だが、難度高い
2.2	キャデラック	ヘクト	¥4900	ポーカーの役づくりと、テトリスのゲームシステムを合体させたシンプルな知的パズルゲーム。４枚の札の組み合わせて役をつくるとラインが消えるルール
2.3	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥11800	全国版をさらに高度にするため、配下の武将を設定した超本格派の戦国シミュレーションゲーム。37ヵ国制覇を目指す。操作性等改良点も多く、初心者でも
2.6	もっともあぶない刑事	東映動画	¥5300	東映の人気映画のゲーム化。ストーリー展開重視の横スクロールアクションゲーム。舘ひろし、柴田恭平がデジタイズ画面で登場。ちょっと弾を撃ち過ぎか
2.11	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	¥8500	待望の４作目。８人パーティ制、全５章のマルチシナリオ、作戦コマンドによるＡＩ戦闘が特徴。期待を裏切らない完成度を示した。約200万本をセールス
2.23	アークティック	ポニーキャニオン	¥5500	全米でヒットしたパソコンゲームの移植作。画面に表示された球体を、操作できるレールで正しい方向に導くゲーム。瞬時の判断力が必要。洗練されている
2.23	デッドフォックス	カプコン	¥5800	シューティングアクションゲーム。左右から迫る敵を、撃つ、かわす、ドアの向こう側に隠れるの判断をしながら進む。ローリングサンダー酷似説が話題に
2.23	キテレツ大百科	エポック社	¥5900	おなじみ藤子キャラ５人が登場するアドベンチャー風アクション。各ステージごとに発明品アイテムをつくるなど原作の雰囲気をよくいかしているのが特徴
2.24	悪魔くん	バンダイ	¥5800	水木しげるのリバイバル人気マンガ「悪魔くん」のゲーム。世界各地にいる仲間を見つけてパーティを編成する本格ＲＰＧ。ややオカルト風のグラフィック
2.27	ドラゴンユニット	アテナ	¥5800	ファンタジー世界が舞台のアクションゲーム。多彩なパワーアップがある。各エリア攻略後、次のルートを選択。キャラクタの成長などのＲＰＧ要素もある
3.2	スーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	¥6500	西村京太郎原作の推理アドベンチャーゲーム。モンタージュ写真や指紋照合機能などコンピュータゲームならではの擬似体験ができる新工夫も。ファン多し
3.2	プレジデントの選択	ホット・ビィ	¥9800	ビジネスシミュレーションゲーム。プレイヤーはシェア第３位の自動車メーカーの社長となって、開発・宣伝・営業・投資を行ない世界市場トップを目指す
3.2	ヘビーバレル	データイースト	¥5800	究極の武器、ヘビーバレルを目指しアイテムによるパワーアップを繰り返していくアクションゲーム。マシンガン・手榴弾を強化しつつ全７ステージを進む
3.9	ウィザードリィⅢ	アスキー	¥6500	ファミコン版「Ⅲ」はパソコン版の「Ⅱ」の移植。ファミコン版オリジナルのボスキャラも追加され多くファンに支持された。新呪文等も加わり改良点多し
3.9	ドンドコドン	タイトー	¥5900	タイトーの人気作「バブルボブル」の系譜を継ぐ、面クリアタイプのアクションゲーム。キャラクターのカワイらしさがセールスポイント。２人プレイも可
3.9	モアイくん	コナミ	¥4800	面クリアタイプのアクションパズルゲーム。主人公モアイくんは、パネルを移動させ、頭突きで岩を砕き、道を開きチビモアイ、プッチーを助けるのが目的
3.16	イメージファイト	アイレム	¥6500	業務用の移植。パワーアップの方法を選択する戦略性の高いタテスクロールシューティングゲーム。昨年発売予定だったが急遽発売が延び３月発売された
3.16	仮面の忍者 花丸	カプコン	¥5800	タイミングを重視した横スクロールアクションゲーム。花丸の持つ武器は鷹。鷹をぶつけることによってアイテムを取り敵を倒す。各面のボスとカード勝負
3.16	怒Ⅲ	ケイ・アミューズメントリース	¥5600	ＳＮＫが開発した「忍」の第３弾。手榴弾などの兵器に加えて、パンチ・キックなどの肉弾戦の色あいが濃くなった。基本はタテスクロール。２人プレイ可
3.23	魔神英雄伝ワタル～外伝～	ハドソン	¥6800	人気ヒーロー「魔神英雄伝ワタル」のファミコン化。平面マップで移動、情報収集をし、敵と出会うと１画面内のアクション場面に切りかわる。工夫点多い
3.23	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	¥7500	竜を卵から育てるＲＰＧ。倒したモンスターを食べさせ竜を大きくしていく。食物によって育つ竜の能力が変化する。成長するのは竜のみ、というのがミソ
3.23	バルダーダッシュ	データイースト	¥4900	データイーストが往年の名作を復活。時間内に一定数ダイヤを集め、出口を見つけ脱出するアクションパズルゲーム。面クリア型。うまくファミコン化した
3.23	香港(ディスク)	徳間書店	¥2980※	麻雀牌を使ったパズルゲーム。〝東南西北白発中〟の順で、ピラミッド型に積まれた牌を崩さずに取るのが基本ルール。字牌だけのゲームなので誰でもできる
3.30	魔陀羅(マダラ)	コナミ	¥8500	㊖ファミコンに連載されていたコミックをゲーム化した本格ＲＰＧ。4人パーティ制のゲームでオートシステムを併用した上から見る戦闘が特徴。親切設計
3.30	ベストプレープロ野球Ⅱ	アスキー	¥6800	プロ野球シミュレーション。シリーズ２作目。フランチャイズ球場の選択や監督の性格決定まで、前作にはなかった細部へのこだわりが盛り込まれている
3.30	パワーサッカー	徳間書店	¥4900	画面内の上下にゴールを配置したアクション型サッカーゲーム。シュート時には３Ｄ画面に切り替わる。本格的なフォーメーションプレイが簡単な操作で可
3.30	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800	実名の競争馬が登場する中央競馬のシミュレーションソフト。手持ちの現金で馬券を買い、的中させるのが目的。条件戦や各馬の個性を無意識の内に学べる
4.6	女神転生Ⅱ	ナムコ	¥7800	コマンド選択式３ＤＲＰＧの続編。前作で好評だった魔獣合成がパワーアップし、３体同時の合体が可能になった。迷宮の数が増え、２Ｄフィールドもある
4.6	忍者龍剣伝Ⅱ	テクモ	¥5900	高難度の忍者アクション第２作。新種のパワーアップが加わった。前作でフィーチャーされていたグラフィック画面をさらに強化し、ストーリー性を高める
4.6	ディープダンジョンⅣ	アスミック	¥6500	コマンド選択３ＤＲＰＧの第４作。今まで屋内のみだったマップが、地上にも拡がる。オートマッピング機能付き。与えられたクエストを次々に行っていく
4.7	ウルトラマン倶楽部２	バンダイ	¥6000	戦闘場面でアクション要素のあるコミカルなＲＰＧ。前作に続いて怪獣退治が目的。光の国で修行し成長したセブンや新マンとのパーティを編成して戦う

発売日	タイトル	メーカー	価格	コメント
4.13	クォース	コナミ	¥4900	アーケードからの移植。ポストテトリス派の代表作に位置しながらも、逆の発想とシューティングの要素をうまくミックスさせたパズルゲーム。2Pも可能
4.13	ゴッドスレイヤー	エスエヌケイ	¥7600	女の子が主人公のアクションRPG。親しみやすいキャラクター、わかりやすいコマンドセレクト、そして気持ち良い気合い弾などにセンスと工夫が見える
4.13	ガンヘッド	バリエ	¥6500	PC版とは違いこちらは完全なシミュレーションゲーム。登場するロボットは4種類、それぞれに特徴があり役割分担できる。4人同時プレイが可能である
4.20	ファイアーエムブレム	任天堂	¥6000※	"とっつきにくい"という印象を、RPGの要素をうまく取り入れることにより打ち消すことに成功したシミュレーションゲーム。テーマは「ファンタジー」
4.20	パワーブレイザー	タイトー	¥5900	全6ステージを自分のセレクトした順番にクリアする、画面切り換えアクション。マイキャラの武器はブーメランで、もちろんパワーアップあり。難度高し
4.20	勝馬伝説	日本物産	¥8000	黒鉄ヒロシ監修の競馬予想ソフト。レースの条件と競走馬のデータを入力し、コンピュータが着順を予想する。データ入力の細さにより、2つのモードあり
4.20	SDバトル大相撲	バンプレスト	¥6300	昔ながらの紙相撲の力士をSDキャラに見たてたコンピュータゲームならではのルールを持つ。自分のひいきのキャラクタを育て、感情移入できるのが人気
4.27	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	¥8400	コマンド入力式の人気RPG3作目。経験値制を復活させるなど、前作で不評だった点を改良し、ジョブチェンジなどの新システムを導入。ストーリー良し
5.11	影狼伝説	ピクセル	¥6200	オープンフィールドタイプのアクションRPG。敵と出会うと横スクロールの戦闘画面に切り換わる。自分の操作するキャラクタは、3人の中から1人選ぶ
5.18	キャッスルクエスト	ハドソン	¥5800	将棋やチェスなどの要素をうまくとりいれたボードゲーム・タイプの新しいゲーム。クエストモードなど4つの遊び方がある。個性的なモンスターも楽しい
5.18	熱血高校ドッジボール部～サッカー編～	テクノスジャパン	¥5900	今やテクノスジャパンを代表するキャラクタとも言える「くにおくん」出場のサッカーゲーム。ひとくせもふたくせもある強豪チームたちと戦いをくり広げる
5.25	ゲートイン	ケイ・アミューズメントリース	¥9800	連勝複式の5点を予想してくれるソフト。馬の脚質、馬場のコンディション、専門紙予想等を総合的に判断してくれる。ズバリ買い目が出るのが潔いと評価
5.25	イースII	ビクター音楽産業	¥7500	おなじみパソコン版からの移植作。前作同様の体当り攻撃のアクションRPGだが今回は魔法も使える。前作のエンディングから今回の冒険はスタートする
5.29	じゃじゃ丸撃魔伝	ジャレコ	¥5900	シリーズ第4弾はゼル伝タイプのアクションRPG。各所にいるボスを倒し、9つの霊術を集め大妖僧を倒すのが目的。比較的初心者にも楽しめるゲームだ
6. 5	ナイトムーブ(ディスク)	任天堂	¥2600※	アレクセイ・パジトノフ氏によるディスクゲーム。4×8のマス目の上、ナイトを桂馬跳びで移動させてハートマークを取ることが目的のアクションパズル
6. 8	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800	ディズニーの人気キャラクタを操作するタテヨコスクロールアクション。落ちているブロックを利用した攻撃方法に特色あり。台所等マップアイデアが秀逸
6.22	バトルフリート	ナムコ	¥5900	戦術級の海戦シミュレーションゲーム。大型戦艦から歩兵までの大艦隊を指揮し、敵地を占領するのが目的。戦闘だけではなく、造船の計画性が重要となる
6.15	ダッシュ野郎	ビスコ	¥5800	アメリカ大陸を舞台としたバイクレースゲーム。コース中の障害物をよけながら順位を上げていくのが目的。チューンナップパーツでパワーアップも可能だ
6.22	ファイナルミッション	ナツメ	¥5800	頭上と足元に装備された2つのオプションをうまく操作して、タテヨコスクロールのステージを進むシューティング。パワーアップは3種類。2人プレイ可
6.29	迷宮島	アイレム	¥5800	アーケードで人気のゲームを移植。敵を凍らせてけとばしたり、障害物を作るといったシンプルなアクションゲーム。全4ワールド、20の島々が舞台となる
6.29	燃えろ！ 柔道うおりあーず	ジャレコ	¥5600	世界各地の柔道の達人を倒し、世界一を目指すゲーム。技をくりだすには、チャンスメーターのタイミングが肝心。大技がきまるとアニメ・シーンも出現だ
6.29	水滸伝・天命の誓い	光栄	¥11800	古代歴史小説「水滸伝」を、シミュレーションの神様「光栄」がゲーム化。4つのシナリオが選べ、総登場人物数は250人以上にも及ぶ。根強いファン多し
7. 6	パラメデス	ホット・ビィ	¥5500	色分けされた全6種のサイコロブロックを使ったパズルゲーム。「テトリス」ぽくもあり「クォース」ぽくもあるが、役を作ってラインを消す方法に独自性あり
7. 6	ハットリス	B.P.S.	¥5500	「テトリス」に続く、A・パジトノフ氏作のパズルゲーム。同時に落ちてくる2つの帽子を操作する。同種類の帽子を5つ積んで消す。帽子の種類は全部で6
7.13	ウィッツ	アテナ	¥5800	主人公の動いた跡にできる壁で敵を囲い込む。ただし、敵も壁を作り出す。プレイヤーは壁をジャンプすることができる。全5ステージ。4人同時プレイ可
7. 6	飛龍の拳III 5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300	格闘技アクションゲームの第3弾。前作以上にストーリーに幅があり、ビジュアルシーンも多く盛り込まれている。敵の格闘家の種類も棍術など新しい物が
7. 7	SDヒーロー総決戦	バンプレスト	¥6300	仮面ライダー、ガンダム、ウルトラマン、宇宙刑事の全てのSD戦士が総出演のアクションゲーム。場面に応じてのキャラの使いわけが重要。全9ステージ
7.20	キャプテン翼II	テクモ	¥6900	人気アニメ「キャプテン翼II」のゲーム化第2弾。前回に引き続き静止画コマンド入力とアニメシーンを強化。今回は、オリジナルストーリーも加えてある
7.20	獣王記	アスミック	¥5900	アーケード、メガドライブ版で人気だったゲームのFC移植版。主人公がアイテムを取ると獣に変身し、特殊攻撃が可能となる。オリジナル面が3面増えた
7.20	ソルスティス	エピック・ソニー	¥5900	アメリカで作られたアクションゲーム。全部で250を越える膨大な数の部屋に隠されたアイテムを探しながら魔城内を進む。斜め見下ろし型の画面が特徴的
7.20	ニチブツマージャンIII・マージャンGメン	日本物産	¥6400	日本物産得意の麻雀ゲーム。3つのモードがある。マージャンGメンは推理アドベンチャー形式。麻雀に勝ってストーリーが進行。牌を使ったパズルもある
7.20	ブライファイター	タイトー	¥5900	ゲームボーイ版が先行発売されたロボット型シューティングゲーム。上下左右自動強制スクロール＋8方向任意スクロールという多彩な動き。全7ステージ
7.24	ホームランナイター'90 ザ・ペナントレース	データイースト	¥6300	ひょろひょろの選手や太っちょの選手など、個性あふれる体型のキャラが登場する野球ゲーム。前作に比べて外人も加わり、パフォーマンスも多彩になった
7.27	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	¥6800	小学生に大人気のビックリマンのキャラクターが総登場するRPG。ビックリマンコレクターのためにキャラもアイテムも丁寧に見せてしまうファン涙もの
7.27	Dr.マリオ	任天堂	¥4900※	テトリスタイプのパズルゲーム。マリオが投げるカプセル薬の色を合わせて同色のウィルスを消す。対戦モードがあり、なおかつゲームボーイ版も同時発売
7.27	ゴルゴ13・イカロスの謎	ビック東海	¥6000	ゴルゴ13シリーズ第2弾の横スクロールアクションゲーム。前作同様、ビジュアルシーンに力を入れており、今回は特に会話モードに気張ったビジュアル有
7.27	STED	ケイ・アミューズメントリース	¥5900	近未来を舞台にした全方位スクロール＆俯瞰マップ型のRPG。3人＋ロボット1台のパーティーで動く。レベルアップ時にパラメーターを振り分けられる
7.27	燃えプロ'90 感動編	ジャレコ	¥6500	「燃えプロ」シリーズ4作目。試合後に、その試合内容を採点することができるシステムをニューフィーチャー。また、バッティングもセミオート化された
7.31	マイトアンドマジック	学研	¥8500	アメリカ産3DタイプRPGのパソコンからの移植。小クエストを解いていくうちに全体の目的が見えてくるシステム。様々な特性、職の16人から仲間選択

PC ENGINE

PCエンジン

上半期のソフト発売数では、ファミコンに迫る勢い。CD-ROM^{2}用ソフトも着実に増えている。ＲＰＧの少ないことを除けば、全ジャンルを広く網羅したラインナップ。特にCD-ROM^{2}では新しいジャンルを目指したソフトが多く見られ、パワーが感じられる。

タイトルの後の※印はＣＤロム用ソフトを表わします。価格はすべて税抜き価格です。

発売日	タイトル	メーカー	価格	コメント
1.19	アトミックロボキッドスペシャル	UPL	¥6700	キュート(?)なロボットがキャラクターの横スクロールシューティング。巨大なボスキャラ、多彩なステージ、パワフルな武器、派手なグラフィックが魅力
1.19	ロムロムカラオケVol.4 女の子ロック	NECアベニュー	¥4800	収録曲・フレンズ／ＧＥＴ　ＣＲＡＺＹ／限界ＬＯＶＥＲＳ／恋したっていいじゃない／スペシャルボーイフレンド／ＳＨＯＷ　ＭＥ／17才　以上の全８曲
1.26	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	¥6600	３Ｄタイプのカーチェイス（ドライブ？）ゲーム。凶悪犯の車を追跡し、体当たりでダメージを与えて逮捕する。業務用から移植のスピード感溢れるゲーム
1.26	逐電屋藤兵衛	ナグザット	¥6700	江戸時代を舞台にしたコマンド選択型のアドベンチャーゲーム。メッセージ、グラフィックは江戸情緒がたっぷり。モンタージュによる人相書きもユニーク
1.26	ガイフレーム	メサイヤ(NCS)	¥5800	シミュレーションゲーム「ガイアの紋章」の続編。4000年後のガイア大陸が舞台。魔法とメカニカルな未来兵器が同居するSFファンタジーシミュレーション
2. 1	麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400	業務用麻雀ゲーム界の雄、ニチブツ初のＰＣエンジン用麻雀。通常の麻雀モードの他に、戦闘がわりに麻雀で敵と勝負するＲＰＧモードがとってもユニーク
2. 7	スーパーバレーボール	ビデオシステム	¥5800	コートを真横から見た二次元画面を採用。コートの幅（奥行き）がない分、操作がシンプルになっている。画面の単調さを多彩なテクと遊びやすさでカバー
2.23	プロディア	ハドソン	¥4500	15パズルの原理を応用したパズルゲーム。レールののったパネルを動かしてレール継ぎ、レール上を転がるボールをスタートからゴールまで落さず誘導する
2.23	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥5500	業務用から移植されたスクロールタイプのアクションゲーム。メルヘンチックなグラフィックながら難度は高い。ちなみにキャラクターの小鳥は〝キウイ〟
2.23	飛装騎兵カイザード	メサイヤ(NCS)	¥5200	個性豊かな機動メカ〝ＳＥＲＤ〟をユニットとして使用するＳＦシミュレーションゲーム。全体的な戦術よりもユニット(キャラクター)レベルの戦闘を重視
2.23	虎への道	ビクター音楽産業	¥6500	上下左右スクロールのカンフーアクション。剣、槍、斧、3種の武器を使いわける。難度は高いが「天の声2」などのバックアップ利用でコンティニューは無制限
2.23	西村京太郎ミステリー 北斗星の女 ※	ナグザット	¥6500	西村京太郎原作によるアドベンチャーゲーム。ゲームシステムはオーソドックスなコマンド選択方式だがCD-ROMの大容量を生かした演出が凝っている
3. 1	パラノイア	ナグザット	¥5800	ゲームステージは悪魔アグリーに支配された心の中の邪悪な世界。宇宙でも地球でもない不思議なグラフィックを持つ、横スクロールシューティングゲーム
3. 2	シティハンター	サン電子	¥6300	少年ジャンプ連載中の同名コミックスのゲーム化だがシナリオはオリジナル。アドベンチャー要素をミックスしたスクロールアクション。４シナリオで構成
3. 2	謎のマスカレード	メサイヤ(NCS)	¥6000	大正時代の東京、伝説館と呼ばれる洋館を舞台にしたアドベンチャーゲーム。次々と起こる殺人事件を５人の仲間とともに解決する。パソコンから移植された
3. 2	スペースインベーダーズ 復活の日	タイトー	¥5900	シューティングゲームのルーツ、あの「インベーダー」のエンジン版。本家と分家、２つのモードがある。分家はエンジン用にアレンジされたニューゲーム
3. 9	サイバーコア	アイ・ジー・エス	¥6700	昆虫をキャラクターのモチーフにしたタテスクロールのシューティングゲーム。パワーアップすることによって変態していく。変態は４種類、それぞれ３段階
3.16	源平討魔伝	ナムコ	¥6800	巨大でリアル、幽玄なグラフィックで人気のあった業務用のアクションゲームからの移植。システム、グラフィック、音声合成とも可能な限り移植されてる
3.16	倉庫番ワールド	メディアリング	¥5400	パズルの定番「倉庫番」のＰＣエンジンバージョン。日本、エジプト、中国、南極、アメリカ、5ヵ国の倉庫が設定されている、全250ステージ、エディット機能付き
3.16	戦斧 ゴールデンアックス ※	日本テレネット	¥6780	武器を使ったアクションと魔法を駆使して戦うスクロールタイプのアクションゲーム。ゲームをスタートする前に個性の違う３人のキャラから主人公を選ぶ
3.16	スーパーダライアス ※	NECアベニュー	¥5800	アーケード版「ダライアス」を基本にしたＣＤ－ＲＯＭバージョン。横スクロールシューティング。ゾーン選択型全26ステージ。ボスは全て海中生物。高難度
3.23	ファイナルゾーンII	日本テレネット	¥5780	５人のキャラクターで戦う、見下し画面のアクションシューティング。それぞれキャラは武器（ＮＡＰ）によって性格づけられている。パソコンからの移植
3.23	アームドＦ	パックインビデオ	¥6700	宇宙空間を舞台にしたタテスクロールのシューティング。レーザー、クラッシャー、ミサイル、ボンバーの４種類の武器とフォーメーションを活用して戦う
3.27	奇々怪界	タイトー	¥5500	お祓い棒をふり回す小夜ちゃんが可愛い、タテ横スクロールのアクションゲーム。各ステージごとの個性的なボスを倒して七福神を助けだすのが目的なのだ
3.30	キング・オブ・カジノ	ビクター音楽産業	¥8200	ルーレット、ブラックジャック、スロットマシン、ポーカーそしてキノ、５種類のギャンブルで〝キング・オブ・カジノ〟を目指すリアルなギャンブルゲームだ
3.30	ドロップロックほらホラ	データイースト	¥5900	天井から落ちてくるフルーツ風ブロックを「ブロック崩し」の要領で消していく、「ブロック崩し」+「インベーダー」風のゲーム。1UPなどのアイテムもある
3.30	熱血高校ドッジボール部ＰＣ番外編	ナグザット	¥5800	アーケードやファミコンで人気のあった作品。破壊的なシュートで相手にダメージを与えてノックダウンする。ＰＣ版のみのクエストモードもあり。２Ｐ可
3.30	コズミックファンタジー 冒険少年ユウ※	日本テレネット	¥5780	SFファンタジー風のストーリーを持つコマド選択タイプのRPG。CD-ROMの特性を生かしたアニメ処理が多用されている。主題曲を歌うのは西村知美
3.30	カルメンサンディエゴを追え！ 世界編※	パックインビデオ	¥7200	謎の怪盗カルメン・サンディエゴを追うアドベンチャーゲーム。聞き込みによるヒントメッセージとゲーム中のデータベースからの情報でカルメンを追跡する
3.30	ROM^{2}カラオケVol.1 ※	ビクター音楽産業	¥4800	収録曲・リフレインが叫んでる／Sweet Dreams／守ってあげたい／いとしのエリー／勝手にシンドバッド他、ユーミン、桑田佳佑の代表作品ばかり全10曲
3.30	ROM^{2}カラオケVol.2 ※	ビクター音楽産業	¥4700	収録曲・パラダイス銀河／抱きしめてTONIGHT／夢の中へ／17才／LIAR他全10曲。アイドル系(リバイバルも含む)の曲を集めた「なっとくアイドル」編
4. 3	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800	その名の通りスプラッタームービーを思わせる過激なアクションゲーム。おどろおどろしい敵や飛び散る血はグロテスクだが演出として歯止めがきいている
4. 6	サイコチェイサー	ナグザット	¥5800	アンドロイド型の主人公を操作するタテスクロール型シューティング。４つの武器を使い分けることができ、ステージクリア後には好きな武器を強化できる
4. 6	魔動王グランゾート(SG専用)	ハドソン	¥6500	アニメのキャラクターを使ったスクロールアクション。ゲームシーンによって剣、弓、槍とそれぞれ違う武器と魔動力を持つ３体の魔動王を使いわけていく
4. 6	ROM^{2}カラオケVol.3 ※	ビクター音楽産業	¥4800	収録曲・Marionette／歩いていこう／TRAIN-TRAIN／リゾ・ラバ／DIAMONDS他全10曲。人気バンドの曲のみを集めた「やっぱしバンド」編

発売日	タイトル	メーカー	価格	コメント
4. 6	ROM²カラオケVol.4 ※	ビクター音楽産業	¥4800	収録曲・すき／とんぼ／シングル・アゲイン／青い風／Dance If You Want It／WOMAN／メインストリート／Return to Myself／I'm Dandy／風のエオリア
4. 6	ROM²カラオケVol.5 ※	ビクター音楽産業	¥4800	収録曲・淋しい熱帯魚／愛が止まらない／TATTO／Missing／嵐の素顔／黄砂に抱かれて／世界でいちばん熱い夏／人にやさしく／青空／Runner全10曲
4.13	パワードリフト	アスミック	¥8900	セガの体感ゲームのＰＣエンジン版。アップダウンの激しい架空サーキットで行われるカーレースは、ジェットコースター感覚。過激な演出を見事に再現
4.20	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥8800	８人の勇者が、それぞれ３人までのパーティを組む、全６章のＲＰＧ。マップに新システムあり。バトルシーンのモンスターのアニメーションは素晴らしい
4.23	ロムロムカラオケVol.5 冗談音楽	NECアベニュー	¥4800	収録曲・スーダラ節／無責任一代男／さいざんす・マンボ／元祖ＩＥＫＩ吐くまで／埼玉オリンピック音頭／ウンジャラゲ／正気のサタデーナイト　他１曲
4.27	デスブリンガー ※	日本テレネット	¥7200	パソコンからの移植。ダンジョンから地上フィールドまで全て３ＤのＲＰＧ。ＣＤ－ＲＯＭの大容量を思う存分生かして、戦闘、成長など〝一味違う〟ものに
4.27	スーパー大戦略	マイクロキャビン	¥5500	パソコン版であまりにも有名な戦略シミュレーションの移植作。ＣＤ－ＲＯＭの長所を生かした豊富なデータ、生っぽい効果音に特色あり。が、ロード長し
4.27	フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン	¥5500	リアルなキャラクタのパラメータ設定が画期的なサッカーゲーム。実戦さながらのゲーム進行は、完成度の高さを物語る。全16チーム。操作が細かく本格的
4.27	青いブリンク	ハドソン	¥6200	故手塚治虫原作のＮＨＫアニメのゲーム化。かわいいグラフィックとはうらはらにアクションは難しい。主人公が危機に陥るとブリンクが助けにやってくる
5.25	マニアックプロレス	ハドソン	¥8500	コマンド選択によるプロレスゲーム。かなり凝った技も使用できるなど、まさにマニアックだ。大ゲサな演出とくさいノリとが重なって、不思議な味がする
5.31	ドンドコドン	タイトー	¥5800	ボブとジムの大工の兄弟がハンマー片手に活躍する面クリタイプのアクションゲーム。メルヘン色が強いので女の子向けっぽいが、後半の難易度はなかなか
6. 2	シンドバッド地底の大迷宮	アイ・ジー・エス	¥6700	中世アラビアを舞台に、シンドバッドが父の行方を探すストーリー重視のＲＰＧ。キャラの代わりにキャラバンと呼ばれるパーティ自体がレベルアップする
6.15	ウルトラボックス創刊号 ※	ビクター音楽産業	¥4800	星占い、アクションゲーム、アイドルピンナップ、ゲームタイトルデータベースなどが入った、情報雑誌的ソフト。他には選択式ナンパゲームも入っている
6.22	ダウンロード	NECアベニュー	¥6800	ゲームの間に入るビジュアルシーンが非常に力の入っているＳＴＧ。物語は近未来の東京で、電子回路の中に進入できる男〝シド〟が主人公。比較的難しい
6.29	ヴェイグス	ビクター音楽産業	¥6700	戦術格闘機ヴェイグスを操って正体不明の敵ロボット軍と闘うアクションゲーム。操作が複雑だが、慣れてくると自分が乗って操作している様な感覚になる
6.29	これがプロ野球'90	インテック	¥5800	監督をシミュレートするゲームなので、ファミスタ感覚で買おうという人は注意。データは'89年度版の選手データが全て実名で入っている。試合時間長し
6.29	麻雀学園マイルド	フェイス	¥7980	同名アーケード「麻雀学園」のリメイク版。美少女女学生達と麻雀をして勝ち進んで行き、最後に学園長を負かすのが目的。裏技が多く脱衣画面がマイルド
6.29	パズニック	タイトー	¥5900	同じブロックを合わせていき、最後に全てのブロックを消していくパズルゲーム。ステージクリアするとカワイイ女の子のグラフィックが出てくる。エッチ
6.29	ゼビウス	ナムコ	¥5800	往年のアーケード版とＰＣオリジナル版２つのタイプのゼビウスが楽しめる超御得なシューティングゲーム。ＭＳＸ２に同名のゲームがあるが、内容は違う
6.29	うる星やつら ※	ハドソン	¥6500	高橋留美子原作の同名マンガをアドベンチャーゲーム化。声優さんを使っての声の出演もあるのがＣＤロムならではの企画。メインキャラ総出演がうれしい
6.29	ソルビアンカ ※	メサイヤ(NCS)	¥6200	マルチメディアをいち早く取り入れたＲＰＧ。５人姉妹の宇宙海賊が数々の冒険をしていく。他にアニメビデオが作られゲームよりもそちらに人気があった
7. 6	スーパースターソルジャー	ハドソン	¥6500	ハドソン恒例夏のキャラバン認定ソフト。ガンヘッドの血を受けつぐバリバリのシューティングゲーム。パワーアップが派手だが、オリジナリティに欠ける
7. 6	最後の忍道	アイレム	¥7000	忍者を題材にした、純粋なアクションゲーム。武器は刀、手裏剣、鎖ガマ、爆弾の４種類。殺された抜忍の父の仇をうつ、という話。アーケードからの移植
7. 6	迷宮のエルフィーネ ※	日本テレネット	¥6780	アイドル西村友美こと〝とろりん〟が主人公のファンタスティックアドベンチャーゲーム。画面取込のとろりんはカワイイがアニメ絵のとろりんは似てない
7.14	Ｆ１サーカス	日本物産	¥6900	Ｆ１レースをシミュレートした本格的カーレースゲーム。走行前には各所のチューンアップが可能。16戦を走りぬいて、上位入賞すると別のチームに入れる
7.20	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	¥5800	ファミコンの桃太郎伝説のＰＣバージョン。以前のゲームに加え、新しい敵キャラクターや、新しいイベントを追加。グラフィックもデカ²、ハデ²、になった
7.20	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	¥5700	ビーチバレーのゲーム化。４人まで同時プレイ可。各選手はパラメータによる個性づけがされている。体力がなくなるとスポーツドリンクで回復する設定も
7.27	ロードランナー	パックインビデオ	¥5800	不滅の古典的名作アクションパズルゲーム「ロードランナー」のＰＣエンジン版。金塊を取り、ハシゴに登るルールは一緒だ。ただし敵数は20種類に増えた
7.27	大魔界村	NECアベニュー	¥10800	アーケードで大人気だったゲームをスーパーグラフィックに完全移植。騎士アーサーが、大魔王ルシファーを倒すために全５ステージを進む。武器は６種類
7.27	イメージファイト	アイレム	¥7000	同名アーケードゲームの移植。スピードが４段階に変えられる自機を操作し、演習ステージや自戦ステージを進んでゆくシューティングゲーム。前人気高め

MEGA DRIVE
メガドライブ

セガとサードパーティの発売比率がほぼ半々。サードパーティの頑張りが目立った上半期であった。全体的にアクションゲーム、シューティングゲームが多いというメガドライブの特徴はまだぬぐいきれないが、パズルゲーム、初のアドベンチャーゲーム等も発売され、ゲームの幅の広がりが感じられる。

価格はすべて税抜き価格です。

発売日	タイトル	メーカー	価格	コメント
1. 3	ズーム	セガ	¥6800	パックマンに代表される、ドットイートタイプのパズルゲーム。制限時間内にタイルをラインで囲む。シンプルなゲーム性だが美しいグラフィックには注目
1.30	史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥5200	倉庫内の指定場所に荷物を動かす。ファミコン、ＰＣエンジン、ゲームボーイ、にも移植されている、古典パズルゲームの傑作。史上最大の、全250ステージ
2.24	ソーサリアン	セガ	¥7000	ファルコムの人気ＲＰＧを移植。最高４人までのパーティを組む。シナリオは10本。後にいくほど難しくなる。121種もの魔法や薬草の調合などかなり複雑
3. 2	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥6000	トーナメントリーグで優勝を目指す。キャラの動きや全体の雰囲気がリアルでメガドライブならではのグラフィックを楽しめる。特にシュートシーンは最高

発売日	タイトル	メーカー	価格	コメント
3. 3	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥6800	小鳥が主人公のアクションゲーム。捕われている仲間を探し出す。敵キャラもメルヘンチックでかわいいグラフィックだがかなり手強い。中味はシビア
3. 9	エアダイバー	アスミック	¥6800	3Dのドッグファイトシューティングゲーム。コックピットのグラフィックがダイナミックで凝っている。巨大ボスとの、1対1の戦いはなかなかの迫力だ
3.21	アフターバーナーII	電波新聞社	¥6900	業務用体感ゲームから移植の3Dシューティングゲーム。バルカン砲とミサイルを使って敵を撃ち落とす。自機の回転など動きがリアルでスピード感は抜群
3.24	ファイナルブロー	タイトー	¥6800	向きあったキャラを横から見るタイプのボクシングゲーム。キャラは大きいわりに動きがスムーズ。左右にしか移動できず、多少アクション性に限りがある
3.30	重装機兵レイノス	メサイヤ	¥6200	21世紀の宇宙空間を舞台にした、アクションシューティングゲーム。ストーリー性が重視されており、地味ながらも、SFの雰囲気にひたれる。全8ステージ
4. 6	ダーウィン4081	セガ	¥6000	縦スクロールのシューティング。パワーアップに「進化」という概念が与えられ、自機が姿を変えて強くなっていく。突然変異の要素が楽しい。全10ステージだ
4.21	ファンタシースターIII	セガ	¥8700	セガRPGのシリーズ3作目。マルチシナリオエンディングが採用された。システム面で大幅な変更点はないが、戦闘シーン等は前作とは全く違った雰囲気
4.27	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	¥8500	メガドライブ初の本格的アドベンチャーゲーム。宇宙が舞台となっている。コマンド選択式のオーソドックスなタイプだがところどころにアニメーションも
4.27	TEL TELまあじゃん	サン電子	¥5800	今秋発売予定の通信用モデムを使用して、対戦が楽しめる。オリジナルはパソコン、シャノアールの麻雀悟空。4人打ち麻雀の名作。1Pモードでも遊べる
5.19	DJボーイ	セガ	¥6000	格闘アクションゲームにローラースケートの要素がプラスされている。移動がスムーズでスピード感がある。派手な大技は見られないが全体的に堅実な作り
5.26	ウィップラッシュ	セガ	¥6000	宇宙を舞台にした横スクロール(一部縦)のシューティングゲーム。4種類のパワーアップを使い分けるオーソドックスなタイプ。自機のスピードが変化可能
6. 8	サンダーフォースIII	テクノソフト	¥6800	パソコンからの移植前作IIがさらにパワーアップ、完全にオリジナルとなった。横スクロールのシューティングゲーム。グラフィックが美しく、派手な作り
6.23	大旋風	セガ	¥6000	プロペラ機でフォーメーションを組むシューティング。スピードがおさえ気味で、画面も渋め。派手さはないが、淡々とした進行は、伝統的正統派の味わい
6.30	コラムス	セガ	¥5500	落ちてくる縦に3つ並んだ宝石を並びかえ、色をそろえて消してゆくテトリスタイプのシンプルかつ奥の深いゲーム。鮮やかなグラフィックがゴージャス!
6.30	ゴーストバスターズ	セガ	¥6000	ヒット映画のキャラクターが登場する。3人のゴーストバスターズの中から1人を選び、各所にいるボスゴーストを倒していく、純粋なアクションゲーム
7.14	E-SWAT	セガ	¥6000	業務用からの移植。犯罪シンジケート対警察の戦いを描いたアクションゲーム。ステージ1、2は生身で、3以降は武器を駆使して戦う。重厚感あふれるゲーム
7.20	フェリオス	ナムコ	¥5800	ギリシャ神話を舞台にした全7ステージのタテスクロールのシューティング。美少女アルテミスの痛々しい姿に注目。業務用と違いオプションは2つだけだ
7.27	バットマン	サン電子	¥6500	話題映画をテーマにした横スクロールのアクションゲーム。シューティング面もプラスされている。グラフィックが美しく、映画の雰囲気は存分に楽しめる
7.28	サイバーボール	セガ	¥6000	ロボットが選手のアメフト。良いプレイをしてもらったお金でより良いロボットを買って、チームの実力を上げるシステム。アメフトのルールは多少簡略化

GAME BOY
ゲームボーイ

「テトリス」ブームがそのままゲームボーイブームを呼び、そしてソフトはパズルゲームブームとなってしまった感がある。今やゲームボーイは対戦型が主流。今後はRPGやシューティングがいかに対戦を生かせるかが見どころといえる。1時期の勢いが衰えたといわれる昨今、今後の動きが注目されるところ。

価格はすべて税込み価格です。

発売日	タイトル	メーカー	価格	コメント
1.12	ワールドボウリング	アテナ	¥3090	コンディションの違う6つのレーンや、ボールの重さ、右ききか左ききかまでも選べてしまう超マニアックボーリングゲーム。ケーブルで2人プレイも可能
1.12	ピンボールパーティ	ジャレコ	¥2980	ジャレコのキャラクターが大集合したピンボールゲーム。画面中にある特定の仕掛けをクリアすると、5つのボーナスステージが出現する。グラフィック良
1.12	平安京エイリアン	メルダック	¥3000	懐かしの平安京がグレードアップしてゲームボーイに登場。グラフィックはもちろんのこと、敵エイリアンも2種類になった。オリジナルもある
1.26	ソーラーストライカー	任天堂	¥2600	ゲームボーイに初めて登場し　本格縦スクロールシューティングゲーム。大暗黒星トリノを破壊するために全6ステージを突破する。パワーアップがすごい
2. 9	オセロ	河田	¥2980	あの有名なオセロゲームのゲームボーイ版。個性の違う4人のキャラクターと対戦する。コンピュータ同士で戦わせたり、通信ケーブルを使っての対戦も可
2.23	ネメシス	コナミ	¥3500	ゲームボーイ版グラディウス。火山やモアイのステージ、オリジナルステージなど全5面構成。難度・残機数・ステージのセレクトが可能。連射機能もあり
2.23	対局連珠	トーワチキ	¥2980	ゲームボーイにうってつけ、白と黒の碁石のゲーム連珠（五目並べ）を忠実にシミュレートした作品。コンピュータの思考がしっかりしており、長く遊べる
3.15	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300	不必要なぜい肉をけずった野球ゲーム。モードはUSAとJPNの2つがあり、投球画面はバックスクリーンからのカメラアングルになる。非公式戦も選べる
3.16	クォース	コナミ	¥2600	アーケードより移植。画面上方から落ちてくる変形ブロックに、下方からブロックを打ち込み四角形を作って消す。ゲームボーイ2台で対戦プレイもできる
3.16	フリップル	タイトー	¥3090	アーケードより移植。5種の正方形ブロックに、手持ちの同種ブロックをぶつけて消す。制限時間内に残ブロック数を決められた数以下にする。対戦もあり
3.21	ペンギン・ランド	ポニーキャニオン	¥3090	卵を持ったペンギン君を、氷上から地下の巣へ卵と共に無事辿り着かせることができればOK。途中、鳥や熊が邪魔をしてくるちょっと面白いパズルゲーム
3.23	フラッピー・スペシャル	ビクター音楽産業	¥3300	岩をゴールまで押していく倉庫番タイプのゲーム。ただし敵が出てくるので、アクション要素もあり。思考型とアクション型の2つのモードがたのしめる
3.24	SDガンダムSD戦国伝	バンダイ	¥3500	鎧を着た武者ガンダム達が画面狭しと動き回るコミカルシミュレーションゲーム。敵ユニットと出会うと、ゲーム最大の見せ場のアクションモードで戦かう
3.29	トランプボーイ	パックインビデオ	¥3090	「大富豪」「スピード」「神経衰弱」の3種のトランプゲームができる。1人でコンピュータ相手にプレイするか、対戦ケーブルで2人、2人+COMプレイが可

発売日	タイトル	メーカー	価格	コメント
3.30	ペンギンくんWars VS.	アスキー	￥3090	フィールドの両サイドに分かれ、10個の玉を投げ合うアクションゲーム。全ての玉を投げ込むか、時間切れのとき敵陣地により多くの玉を入れていれば勝ち
3.30	スペースインベーダーズ	タイトー	￥3090	ＴＶゲームの元祖的存在、インベーダーのゲームボーイ版。左右２方向しか移動できない自機で、侵略してくる異星人の群を全滅させる。ＵＦＯが高得点だ
4. 6	かこむん蛇	ナグザット	￥3090	人造蛇を操作して、敵の人造蛇を動けなくするのが目的のアクションゲーム。確実な操作と先を読む思考力とが同時に必要とされる。２Ｐ対戦プレイは熱い
4.13	クイックス	任天堂	￥2600	不規則に移動し続ける敵に触れないようにしながら陣地を広げてゆく陣取りアクションゲーム。１人プレイなら75%、２人対戦プレイなら半分を取れば勝ち
4.13	爆裂戦士ウォーリア	エポック社	￥3090	ブロックとハシゴで構成されたフィールド内を、敵ロボットを倒しつつ進んでいく面クリタイプのアクションゲーム。アイテムによるパワーアップが決め手
4.13	バットマン	サン電子	￥3400	昨年のアメリカ映画「バットマン」をゲームボーイ化。映画のストーリー進行を取り入れ、美しいグラフィック画面も見せる。アイテムでパワーアップする
4.13	ＳＤルパン三世	バンプレスト	￥3300	人気者ルパンが、金庫破りに挑むアクションパズルゲーム。上下する床とスイッチによって変形するマップ上で展開する。トランシーバーで仲間も呼べるぞ
4.20	ブロディア	トンキンハウス	￥3000	道の描かれているタイルをうまく移動させ、ボールを転がしてゆくアクションパズル。タイルの移動は15パズルの要領。シンプルそうに見えるが、奥が深い
4.20	ポパイ	シグマ商事	￥3500	ポパイが永遠のライバル〝ブルート〟の攻撃をかわしつつ、オリーブと赤ちゃんのスイーピーを発見するアクションゲーム。ホウレンソウが無敵アイテムだ
4.20	冒険！パズルロード	ビック東海	￥2980	いろいろな形のブロックを枠内に収めていくパズルゲーム。落下してこないテトリスだ。アクション要素は一切ないので、誰でも簡単にとっつけるだろう
4.20	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	￥3300	32面８ステージで構成されている純粋なアクションゲーム。パンチとキックを主体にして少年拳士ジャックが戦うコミカルなゲームだ。目的は姫を救うこと
4.20	デッドヒートスクランブル	コピアシステム	￥3300	ボブスレーのように湾曲したコース上で行なわれるレースゲーム。自分の車をわざと敵車にぶつけ、アイテムを奪い合いながら競い合うのが快感。過激です
4.27	サッカーボーイ	エピックソニー	￥2980	ゲームボーイ初のサッカーゲーム。１Ｐは勝ち抜き戦となり、５ヵ国に勝ち抜くと謎のチームが出現する。２Ｐはそれぞれが６ヵ国の中から選んで対戦する
4.27	天神怪戦	メルダック	￥3500	４人のキャラを連れて行く横スクロールのシューティングゲーム。４人のフォーメーションを自在に変え、戦況に応じた戦法を取れる。ステージは全部で６
4.28	スヌーピー	ケムコ	￥2980	世界のアイドル、スヌーピーが主人公のアクションパズルゲーム。画面内を跳び回るボールに触れないようにして、ターゲットを全て集めるのが目的である
5. 2	レッドアリーマー・魔界村外伝	カプコン	￥3300	カプコン代表作「魔界村」シリーズのレギュラー敵キャラ〝レッドアリーマー〟が主役の高難度アクション。ホバリング、ヘルクライムなどの操作に特色あり
5.11	ロックンチェイス	データイースト	￥3300	画面に散らばるコインを全部拾うとクリア。パックマンタイプのアクション・パズル。しつこく追いかけてくるポリスをまいてコインを盗むのは怪盗ルパン
5.18	ボクシング	トンキンハウス	￥3000	６人の中から対戦相手を決めるボクシングゲーム。ボクサーが離れている時はリングを横から見た画面だが、接近すると３Ｄ画面となり、迫力を実感できる
5.25	あやかしの城	セタ	￥3500	本格的３Ｄ戦国ＲＰＧ。プレイヤーは忍者はやぶさとなり、天下統一に燃える信長の放った刺客となり、城内に封印されている降魔の剣を取り戻すのが目的
5.26	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	￥3300	ウルトラファミリー14人が活躍するシミュレーションゲーム。敵陣地に隠れるボスを探し、基地を破壊するのが目的。戦闘はサイコロとカードで行われる
6. 2	ピットマン	アスク講談社	￥2980	岩を押し、土を掘って進路をつくり全部の敵を体当りで倒したらクリア。全部で100ラウンド。主人公はピットガールにもできる。エディット・モードあり
6. 8	コスモタンク	アトラス	￥3500	戦車を操るシューティングゲーム。フィールドは見下ろし型の２Ｄシューティングだが、ダンジョン内ではコクピットから見る３Ｄ画面でのバトルとなる
6.15	ゾイド伝説	トミー	￥3000	ＦＣ版とは違い横スクロールのシューティング・ゲーム。ステージをクリアすることに少尉、中尉…とランクがあがる。全８ステージをクリアしボスと対決
6.15	カードゲーム	ココナッツジャパン	￥3400	ポーカー、ブラックジャック、ページワンの３つのゲームに占いがおまけで入っている。「賭け」の要素が含まれており、カジノ気分が味わえる。対戦可能
6.15	ファニーフィールド	エス・エヌ・ケイ	￥3090	８×８のマス目のフィールドですべてのマスを裏返すのが目的のオセロ風パズルゲーム。マスを表返しする敵キャラにはブロックや裏返しはさみ打ちで対抗
6.22	倉庫番２	ポニーキャニオン	￥3090	パソコンをはじめとする各機種でおなじみのパズルゲームの続編。基本的にルールは今までと同じ。新しいマップで構成する。コンティニューはパスワード
6.27	ブライファイター	タイトー	￥3400	ロボットが主人公のシューティングゲーム。上下左右自動スクロールや８方向任意スクロールなどスクロールに特徴が。レベルの選択はできるが難度は高い
6.29	バリーファイア	東映動画	￥3200	普通のシューティングと対戦の２つのモードが遊べる。対戦は、画面上部にいる敵を障害物を避けながら倒す。ラウンドは７つあって、白熱の戦闘ができる
7. 3	パイプドリーム	Ｂ.Ｐ.Ｓ.	￥3090	ランダムに出現するパイプをつなげて、うまく水を流れるように配管する面クリア型パズルゲーム。２人対戦プレイができる。パスワードでコンティニュー
7. 6	四川省	アイレム	￥3090	アーケードでヒットしたパズルゲーム。麻雀牌を、ラインを使って結び、全て裏返しにするのが目的。モードは２つで、ノーマルモードとタイムトライアル
7.20	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	￥3500	アーケード、ファミコンでおなじみの格闘アクション。最初から数々の技を使いこなす。通信ケーブルを使用して、１対１の対戦プレイを行うことができる
7.27	タスマニア物語	ポニーキャニオン	￥3090	絶滅したと言われているタスマニアタイガーを探すのが目的の学術的ゲーム。爆弾を使って敵を倒し、そのすきに画面中の草を全部取るとステージクリアだ
7.27	Dr.マリオ	任天堂	￥2600	任天堂の顔、マリオ君がウイルス退治に活躍するパズルアクション。ウイルスとカプセルは合計４つ以上並べば消滅する。ウイルスを全部消去するとクリア
7.28	らんま½	バンプレスト	￥3300	パズル風アクションゲーム。制限時間内に敵に触れないようにしながら三種の神器を集めてあかねちゃんにタッチするのが目的。障害物の使い方がポイント
7.31	パズニック	タイトー	￥3400	同名アーケードの移植。同じ種類のブロックを２つずつ合わせていって、全て消せばクリア。対戦では上から落ちてくるブロックを消す。小夜ちゃんも出演

LINX リンクス

発売日	タイトル	メーカー	価格	コメント
2.10	チップス・チャレンジ	アタリジャパン・ムーミン	￥4300	チップとはＩＣチップのこと。画面内のＩＣを集め、出口を目指すアクションパズルゲーム。全144ステージ。各面の個性づけがしっかりしていて飽きない
4. 8	ガントレット	アタリジャパン・ムーミン	￥6300	アタリゲームズのマルチプレイゲームの名作「ガントレット」のリンクス版。8種類のキャラクターが設定。ファンタジックな迷路をリアルタイムで冒険する
7.20	クラックス	アタリジャパン・ムーミン	￥4300	ゲームセンターのヒット作の移植。転がってくる色つきパネルをタテ・横・斜めに並べて、ステージごとに条件に合わせて消してゆく。効果音・音楽が秀逸

独断と偏見の COLUMN REVIEW
ゲームめった切りガイド

誰にでも好き嫌いはある。好きなものは誰が何と言おうと好きだし、嫌いなものはどうしても好きになれないことがある。そんなゲームについての好き嫌いを各コーナーの担当（ファミコンについては代表としてベニー松山）に語ってもらった。まったくの私見。読者の方も同感したり腹を立てたりしながら読んでほしい。

ゲームめった切りガイド

ファミコン編

今年のファミコンソフトの総括…やはり4大RPGの話から始めよう。

文●ベニー松山

ブランド故に過度の期待を抱かれるドラゴンクエストⅣは不幸かも知れない

人の好みは千差万別、人の数だけ異なった考えかたがある、とよく言われる。十人十色、なんて言葉もある。ま、とかく他人様の考えるこたあ予測がつかないと、つまりはそういうことを言ってる訳だ。

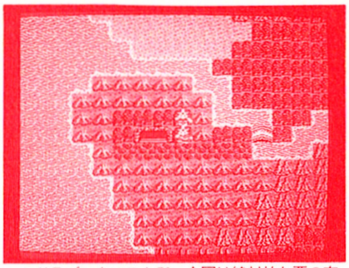
ところが、100人に訊けば同じ答が100になることも世の中にはある。今年の上半期のファミコンソフトを総括しようとすると、陳腐だとののしられようとやはり誰もが、『ドラゴンクエストⅣ』を筆頭とする、いわゆる4大ＲＰＧから話を始めてしまうのはその良い例だろう。そして残念ながら、僕もその例に漏れなかったりする。

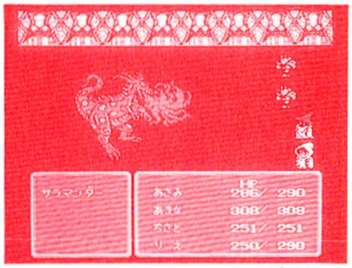
まずはその『ドラクエⅣ』。これは言わずと知れた超有名シリーズ（厳密には4大ＲＰＧ全てがそうなのだが）の4作目に当たり、シリーズ最大の特徴とも言える、難解な謎を徹底的に排除したソツのないシナリオ運びは今回も健在だ。昨今の海外パソコンＲＰＧが極度の難易度と複雑さを売りにしているのとは対照的に、全てのプレイヤーが時間さえかければ必ずエンディングを見ることができる易しさで、しかもその予定調和の中でプレイヤーを飽きさせずに先へ先へと引っ張っていく手腕はさすがとしか言いようがない。

しかし必本Vol. 8の特集ではかなりの批判的意見が寄せられているなど、結果としてシリーズ中最も多くの反対意見を浴びせられたことも見逃すことはできない。特に今回の目玉だったＡＩによる主人公以外のキャラクターの自動操作には、ボスモンスターに絶対効かない呪文を連発する点などにかなりの不満が集中した感がある。またシナリオに関しては、この『ドラクエ』シリーズが始めて以来ＲＰＧの定番となった〝終わったと思ったらまだ続く〟というラストのおまけ的な要素がなく、しかも最後の敵はグラフィックを見た時点で展開が読めてしまった。Ⅰの竜王の竜変化、Ⅱのダメ押しのシドー、そしてⅢのアレフガルドと新作ごとに意外性を押し出してきた『ドラクエ』最新作としては、いささか素直過ぎた感は否めない。

だが、『ドラクエⅣ』がシリーズ中で劣ったものであったか、というとそうではなかった。かく言う僕もゲームを終えた当初はかなりの苦言を呈した覚えがあるが、冷静に考えてみればやはり『Ⅳ』がシリーズ最高峰なのだ。

不幸なのは、『ドラクエ』がそのクオリティ故に、常に過大な期待を抱かれる運命にあることだ。それまでの戦闘システムやイベントの積み重ねによるシナリオ進行のスタイルが『Ⅲ』でほぼ完成してしまった以上、『Ⅳ』でＡＩによる思いきった改変がなされたのも、その期待に応えるうえで当然だったのかも知れないのだ。また、そのＡＩにしたところで人工知能として見れば物足りなくても、ファミコンであれだけのものができたと考えれば、ほめられこそすれ決してけなされるべきものではなかったはずだ。今後のＲＰＧに同様のＡＩが取り入れられていくなら、その時こそ『ドラクエⅣ』は真の評価を勝ち取ることができると僕は思う。


↑ドラゴンクエストⅣ。今回は絶対的な悪の存在がなく、全体として哀感の漂う話となった。



↑ファイナルファンタジーⅢ。思えば昔から、気軽に職業を変えられたら、と感じていたっけ。

人気に負けないフットワークの軽さがファイナルファンタジーⅢ最大の武器だ

『ドラクエⅣ』とは対照的に、後発のＲＰＧでありながらも2番手というポジションのおかげで、何かと好意的な意見が多いのが『ファイナルファンタジーⅢ』だ。とはいえ、往年のパソコンＲＰＧ『ウルティマ』から引き継がれるトップビュータイプの画面構成と、ストーリー重視のゲーム進行などあくまで『ドラクエⅣ』と競合する『ＦＦⅢ』が、前者からわずか2ヵ月半の間しかおかずに発売されたにもかかわらず高い評価を得ることができたというのは、単なるシリーズファンのえこひいきではなく、『ドラクエ』を終えたプレイヤーを満足させる内容があったからこそだろう。

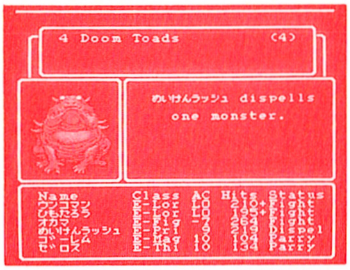
この『ＦＦ』シリーズは特に、『ドラクエ』が人気と期待にがんじがらめになってシステムの変更をしづらい立場である（ＡＩも、あくまでⅢまでの戦闘システムに乗っ取って動いている）のに対し、もう前作のことは忘れてしまったかのような豪快さでゲームシステムとシナリオを根本から破壊し、『ＦＦ』としてのイメージを保ちながら再構築するという制作サイドの〝自由さ〟がある。Ⅰはシナリオが面白かったもののシステムは至ってオーソドックスで、このままストーリーテリングを中心に勝負していくのかと思いきや、Ⅱではいきなり職業を排除しての武器別スキルシステムとなり、さらに今回は前作とは逆に職業を自在に変更できるジョブチェンジシステムを打ち出すなど、とことんこちらの意表を突いてやろうという攻撃的な姿勢がうかがえるのだ。これは制作者自身がゲームを創りながら楽しんでいる感があり、それが持続する限りこのフットワークの軽さはあらゆる面で『ＦＦ』シリーズの強みとなる。また、サイドビューの戦闘シーンが大幅に改良され、これまでのイラつきが解消された点も大きい。職業ごとのグラフィック効果も高く、竜騎士のジャンプ攻撃などは必要がない局面でも度々使用してしまった。全体的に見て、前2作とは比べものにならない完成度である。



↑女神転生Ⅱ。邪教の館に仲魔を連れていき、強引に合体させる。その概念からして退廃的だ。

ただ、難を言えばジョブチェンジシステムが惜しい。あとから登場する職業が有利

〈本文に登場したゲーム〉●「ドラゴンクエストⅣ」エニックス／￥8500（税抜き） ●「ファイナルファンタジーⅢ」スクウェア／￥8400（税抜き） ●「女神転生Ⅱ」ナムコ／￥7800（税抜き） ●「ウィザードリィⅢ」アスキー／￥6500（税抜き） ●「ファイアーエムブレム」任天堂／￥6000（税込み） ●「サンサーラ・ナーガ」ビクター音楽産業／￥7500（税抜き） ●「ハットリス」B．P．S．／￥5500（税



↑ウィザードリィIII。このシステムに適したシナリオが I で完成されているのが辛いところだ

になるのは当然至極なのだが、それにしても初めの頃に選べる職業が後半役に立たない。結果としてパーティの最終形はほとんど決定してしまい、職業が多彩なだけにこれが非常に残念だ。せめてどの職業でも最後の敵と満足に戦えるくらいのバランスになっていれば、終盤もっと楽しめたような気がする。召喚魔法の使用者を魔界幻士に限定するだけでも、呪文攻撃によるパワープレイをある程度防げたのではないだろうか。

異様な感覚が楽しめる女神転生II クリア後の持続性ならウィザードリィIII

『女神転生II』は、４大ＲＰＨの中では一際異彩を放っていた。普通ならＲＰＧの題材として避けて通りたくなるような宗教感を前面に押し出し、登場するモンスターはいずれも現実の伝承に残る世界各地の妖精、幽鬼などの魔物、そして造物主たる唯一神に破れ悪魔と堕した古代の神々たち。それらの仲魔を率いる主人公は救世主と呼ばれ、シナリオ半ばで腕を食いちぎられながらもコンピュータを仕込んだサイバーアームを装着して魔都東京と魔界を暴れ回る。中世ヨーロッパ風ではないＲＰＧはまだまだ少数派だが、そんなことを超越した異様さがそこには漂っている。

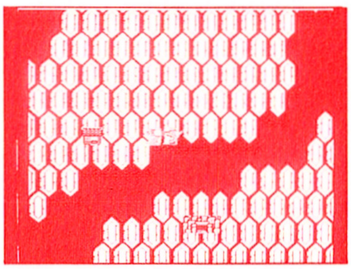
僕たちの知る東京に悪魔が徘徊する。渋谷のハチ公像は魔界へとつながる通路となり、東京ドームでは賞金目当てに魔物の闘技会が開かれる。地下鉄は巨大なダンジョンと化し、新宿副都心の高層ビルに魔王バズスが巣くう。そのイメージは菊地秀行の描く『魔界都市』シリーズや巻来功士のコミック『ゴッドサイダー』を連想させ、決して目新しい設定ではない。しかし、現実の世界の面影を残したこの異質な空間を味わうだけでも、『女神転生II』というゲームをプレイする価値はあると思う。前作から引き継がれた悪魔合体システムはもちろん、悪魔との駆け引きの妙やストッパーとなる魔王たちの台詞回しなど、特筆すべき点が多いお買い得の一作だ。ゲーム内ゲーム『デビルバスター』のエンディングのラストにピリッと効いている。

４大ＲＰＧとしては、最も苦しいスタンスを取らざるを得なかったのが『ウィザードリィIII』だろう。



↑ファイアーエムブレム。重要人物が死ぬと思わずリセット。犠牲者0(ゼロ)は意外に簡単にできる

このシリーズが唯一パソコンの原作つきなのだが、忠実な移植だったＩ、II（パソコン版はIII）に対し、IIIはキャラクター転送の問題から一応『ダイヤモンドの騎士』のシナリオをベースとしながらも初のオリジナル作品となっている。全６層の迷宮は４層までが完全に新マップとなり、モンスターも本来なら『ウィズIV』から登場するものまで引っ張り出し、それでいてパソコン版IIの雰囲気を残すという難しい条件を見事にこなした秀作である。


↑サンサーラ・ナーガ。国籍不明の雰囲気はいいのだが、使い回しのモチーフは感心しない

それなのに苦しい、と評したのは、結局のところ『ドラクエ』以上に現行のシステムに縛られた『ウィズ』シリーズの宿命なのだ。他のＲＰＧシリーズがこれでもか、これでもかと新機軸を取り入れていく中で『ウィズIII』のシステムの変更は魔法に関してのみ。それも今までの呪文の威力を増大したタイプの新呪文が３種類追加されただけである。

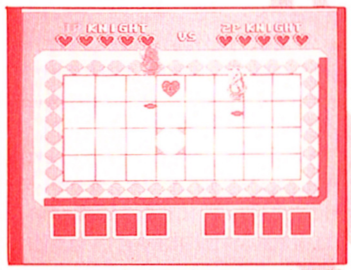
制作担当のゲームスタジオの力量からすれば、全くシステムの異なるＲＰＧを創り出すこともできただろう。だが、「新しいウィザードリィにしたいが、違ったウィザードリィにはしたくない」というプロデューサーの遠藤雅伸氏の言葉通り、それでは原作を持つ『ウィズ』とは違ったものになってしまう。それこそが、すでにシステムが完成して９年が過ぎようとしているこのシリーズの最大の泣きどころなのだ。

それにしても、シナリオクリア後にキャラクターを育て続けるという持続性においてはやはり『ウィズIII』の右に出るＲＰＧはなかった。苦しいながらもそれなりの意地を見せたといったところだろうか。

ファイアーエムブレムは感情移入SLG カプコンにより一層の奮起を求む

やっと４大ＲＰＧが片づいた。ちょいと急ぎ足でいってみよう。

『ファイアーエムブレム』は分類としてはＳＬＧに入るのだろうが、ＲＰＧの要素を色濃く盛り込んだ意欲作だ。生産性に気を取られて、ＳＬＧでは希薄になってしまいがちなユニットへの感情移入を、このゲームではそのキャラクター性によってうまく克服している。大して役に立たない盗賊でも恋人を残して死んだりするとついリセットに指が伸びてしまったり、瀕死の主人公マルスに駆け寄って援護する忠臣カインとアベルなどのドラマを自分で演出できたりして、ＲＰＧよりＲＰＧらしいＳＬＧ、という感じの一作だ。ただ、せっかくならエンディングのキャラクター別メッセージにもっと凝っても良かった。前出の盗賊ジュリアンと僧侶レナの恋はうまくいったのかどうか、僕は気になる。



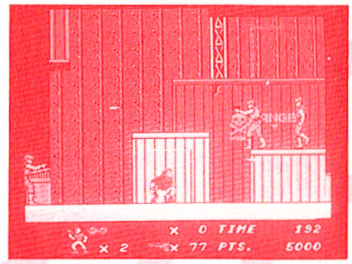
↑ナイトムーブ。技巧に走ってしまいがちな我我の目からウロコを落とすペレストロイカの波

『サンサーラ・ナーガ』はシナリオを押井守氏が担当。竜を育てていくという着想の新しさは認められるものの、ゲームとしては少々造りが雑過ぎだ。ダチョウに乗ったまま死ぬと街の中に蘇るが、ここでセーブするとハマリになってしまうという致命的なバグを、説明書に「絶対に落ちるな」と記載しただけでそのまま発売した神経はもはや許しがたい。判明したバグは取る。それが常識である。内容は独特の世界観が漂ってはいるが、すでに氏の監督した『うる星やつら』などで使い古した設定であり、この点でもプレイヤーを小馬鹿にしている。海より深く反省して欲しい。

『テトリス』のA・パジトノフ氏の新作『ハットリス』と『ナイトムーブ』は、どちら



↑わんぱくダック夢冒険。クリア時の所持金で変わるのが１ワードのメッセージのみ。寂しい



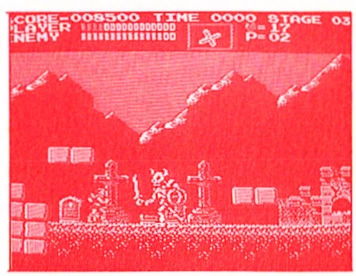
↑人間兵器デッドフォックス。秘密結社ゲルドラのボス・マブーを倒せ。おっと間違ったぜ

も大ヒットとなった前作に並ぶものではないものの、『テトリス』にあやかろうと安易に乱発されたパズルゲームとは一線を画するものがある。このあたりが氏の非凡なところなのだが、それにしても『ナイトムーブ』は惜しい。将棋ソフトのおまけゲームとして桂馬の駒が跳ね回るものを日本人が考えついても良さそうなのに。

最近どうも解せないのがカプコンだ。昨年末に『スイートホーム』を発売し、あのしょうもない映画を題材によくもまあこれだけ良質のゲームができたものだと感心したのだが、今年に入ってからはどうも首を捻ってしまうのである。

ざっとあげていくと『わんぱくダック夢冒険』『人間兵器デッドフォックス』『仮面の忍者・花丸』『チップとデールの大作戦』とあり、いずれもゲームとしての質は高い。が、かつてのカプコンの冴えが見られないのだ。『わんぱくダック』と『チップとデール』は人気に頼りがちなキャラクターものとしては破格の仕上がりなのだが、『ロックマン』などで見せたキメの細かさがない。また『デッドフォックス』と『花丸』はどこかで見たような代物である。カプコンファンの僕としては『ロックマン３』までに調子を取り戻して欲しい。

最後に、これはちょっと上半期から外れてしまうのだが、去年の暮れに出た『悪魔城伝説』を押しておきたい。コナミのＢＧＭとグラフィックの秀逸さは毎度のことながら、実はこのゲーム、かなりマニアックにドラキュラの文献を調べている節があるのだ。その手の本を読んでから、改めてプレイしてみるのもまた一興だろう。



↑悪魔城伝説。実在のドラキュラ公の文献を読むと、思わずニヤリとする名前があったりして

抜き） ●「ナイトムーブ」任天堂／¥2600（税込み） ●「わんぱくダック夢冒険」カプコン／¥5800（税抜き） ●「人間兵器デッドフォックス」カプコン／¥5800（税抜き） ●「仮面の忍者花丸」カプコン／¥5800（税抜き） ●「チップとデールの大作戦」カプコン／¥5800（税抜き）

ゲームめった切りガイド

PCエンジン編

「うる星やつら」は原作ファンということを差し引いても快作です

文●北枕 獲

とりあえず、上半期ソフト群の中から、ベスト4を選んでみました

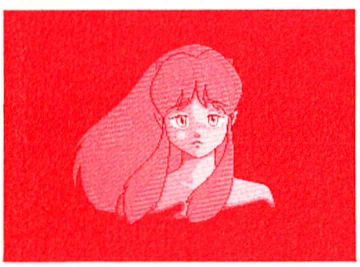
レビューの対象になる、今年発売されたソフトは64本(Hu−CARDが45本、ROM^{2}が19本)ほどある。マッキーから「3、4本セレクトして」と言われた。さぁて。

しばし、腕組をして考える。少なくともクソゲーの数は少なかった。しかし「これは!!」と言うものも、あまり思い浮かばない。ほとんどのゲームが、「まぁ、平均点はクリアしてるね」というレベルなのである。

などとグチっていてもしょうがないので、これなら自腹を切ってもいいかなというソフトを、何本か、あげることにしよう。このソフトの選択は、私の独断と偏見によるものであることは言うまでもない。また、64本のゲーム、全てを遊んだわけではないことを明記しておく。

まずは、ハドソンの「うる星やつら」だ。私が原作ファンであることを差し引いても水準の高いソフトだ。

今までに何回も書いたことだが、デジタルコミックというスタイルは、原作モノにピッタリだと思う。キャラクターだけを借りて、無理やりゲームを創っても、原作ファンの反感を買うだけだということは、過去にいくらでも実例がある。

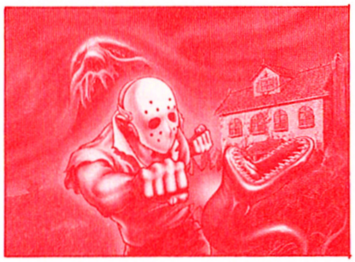


↑「うる星やつら」。デジタルコミックは、新しいスタイルとして、定着していくだろう

しかし、デジタルコミックというスタイルをとるならば、シナリオさえ、しっかりと仕上げれば、原作ファンの反感を買うことも少ないだろう。現に、このソフトは、私の回りに大勢いる“うる星ファン”にも、おおむね好評だった。

もちろん、文句がないわけではない。グラフィックのデッサンが狂っているとか、ラムちゃんのセリフの言い回しがおかしいとか、うっとうしいだけの宝石の部屋とか、気になる点も多々あるのだ。

あるのだが、それがあまり気にならないのは、声優さんの魅力が大きいのではないだろうか。これは、音楽も含めて、CD−



↑イメージイラストもおどろおどろしい「スプラッターハウス」。私は、愛しているのだ

ROMの利点であるが、同時に欠点にもなりうる。生音が使えることによりかかり、肝心のゲームが(16字ほど自主的に削除)なものも存在するのだ。固有名詞を出すことは控えるが…。ユーザーも、アニメーション、音楽、声にだまされないようにして欲しい。確かに、それらも重要なファクターではあるが、あくまでもメインはゲームなのである。

「うる星やつら」からズレてしまったが、最近、ちょっと気になったことなので一言、言わせてもらった。しかし、「うる星やつら」に、千葉繁大先生が出演されていないというのは、返す返すも残念なことである。

デジタルコミックというジャンルは、まだ始まったばかりだ。今後に期待したいと思う。それにしても、ハドソンさん、グラフィックにはめいっぱい凝って下さいね。ファンというのは、そういうところには、とっても厳しいですよ。

次は、ナムコの「スプラッターハウス」だ。画面から漂ってくる雰囲気が、かなり気に入っているのである。救いのないジェニファーも、オバを産み続けるマザーも、気に入っているのである。角材を振り回すリックも、ぐちゃぐちゃしたモンスターたちも、気に入っているのである。あちこちに仕掛けられたトラップも、意表をつくボスキャラたちも、気に入っているのである。つまり、私は「スプラッターハウス」が大好きなのだ。

なぜか? と、理由を聞かれても困る。「好きなものは好きなのだ」としか、答えようがないのである。

確かに、難易度はかなり高い。しかし、死んでも死んでも、「よし、もう一回」と思わせる何かが、この「スプラッターハウス」には存在するのだ。

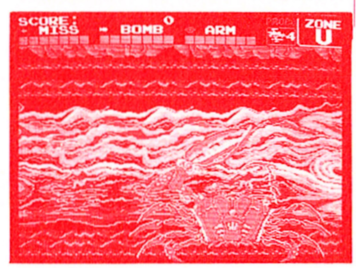
それが何なのか、私にはよく分からないのである。「スプラッターハウス」に、心底惚れ込んでいるために、残念ながら客観的にゲームを見るということができないのだ。いわば“アバタもエクボ”という状態なのである。

ゆえに、「スプラッターハウス」に関しては、評価は避けたいと思うのだ。私には、「好きだっ! 愛しんるっ!!」と、絶叫することしかできない。

NECアベニューの「スーパーダライアス」も、落とすわけにはいかないだろう。アーケードの3画面框体の迫力には及ぶべくもないが、家庭用ゲーム機でここまでやってくれれば、感謝こそすれ、ケチをつけるいわれはない。この「スーパーダライアス」こそ“移植のNECアベニュー”を証明した作品だと思う。

パワーアップ・システムに若干の不満があるものの(「あ、あ、あと1個だったのにいっ!! ぐっすん…」というのは、あまりにも哀しい)、「スーパーダライアス」をナンバーワン横スクロールシューティングと呼んでも、誰も文句は言わないと思う。

私がゲームを評価する場合、敵キャラクターのデザインを、かなり重視する傾向がある。前出の「スプラッターハウス」など、



↑海棲生物の魅力たっぷりの「スーパーダライアス」。よく移植したよね。えらいっ!

その最たるものなのだが、この「スーパーダライアス」のボスキャラのデザインにも、かなり入れ込んでいる。元々、海棲(かいせい)生物の美しさには惹(ひ)かれるものがあったのだが、初めてボスキャラたちの妖艶(ようえん)なまでの美しさに出会ったときの衝撃は、今でも鮮明に覚えている。彼らに会うために、苦手なシューティングだが、ずいぶんプレイをした。「スーパーダライアス」は、魅力ある敵キャラが必須であることを、再認識させてくれたゲームなのである。

横スクロールシューティングが「スーパーダライアス」ならば、縦スクロールはハドソンのキャラバン用ソフト「スーパースターソルジャー」だろう。

ひとくちにシューティングと言っても、さまざまな流れ、ジャンルがある。ファミコンの名作「ザナック」に始まった“ど派手パワーアップ & 高速スクロール”シューティングも、その流れの一つだ。その流れの頂点が、昨年の「ガンヘッド」であり、今年の「スーパースターソルジャー」なのだと思う。正直に言えば、昨年の「ガンヘッド」ほどの衝撃はなかったが、それでもスピードと派手さには、かなりのインパクトを受けた。



↑画面のハデさが心地よい「スーパースターソルジャー」。タイムアタックが燃えるずえい

画面の派手さばかりに目が行くが、努力をすれば努力をしただけ、ちゃんと応えてくれるゲームバランスは好感が持てる(確かに、敵キャラのカタさには、ちょっとツライものがあるが…)。

さて、上半期のベスト4をあげたわけだが、もちろん、これ以外にも“お気に入りソフト”はある。「アトミックロボキッドスペシャル」「タイトーチェイスH.Q.」「カルメンサンディエゴを追え! 世界編」「スペースインベーダーズ 復活の日」「パズニック」「桃太郎伝説ターボ」などは、よく遊んだ、あるいは、今現在も遊んでいる。

実は、次点のソフト群とベスト4の差はあまりないのだ。次点のソフトに、もうひと味加えれば、どうどうトップを狙える。

例えば「カルメンサンディエゴ…」など、英語の辞書などいらないから(だいたい普通の辞書を引いた方が早いって)、グラフィック、BGM、回れる国の数(もちろん、各国のデータベースも)などに、容量を使って欲しかった。個人的な希望としては、第2弾として「日本編」の移植を期待しているのだ。パックインビデオ様、よろしく。

逆に「なんなんだ、これは!!」というソフトも、何本かあるのだが、これに関しては、コメントを控えたい。あんなモノ、思いだしたくもないし、何を書き出すかという不安も、かなりあるので…。

にしてもさぁ、今回はマジメな文章で攻めようと思ったんだけどね、やっぱツライわ。あー、おちゃらけた文章しか書けない、この身が口惜しい…。

ポータブル、通信ブースターと、新ハードが連続で登場するPCエンジンだけど、はたして下半期のソフトは…?

〈本文に登場したゲーム〉●「うる星やつら」ハドソン/¥6500(税抜き) ●「スプラッターハウス」ナムコ/¥6800(税抜き) ●「スーパーダライアス」NECアベニュー/¥5800(税抜き) ●「スーパースターソルジャー」ハドソン/¥6500(税抜き) ●「アトミックロボキッドスペシャル」UPL/¥6700(税抜き) ●「タイトーチェイスH.Q.」タイトー/¥6600(税抜き) ●「カルメンサンディエゴを追え! 世界編」パックインビデオ/¥7200(税抜き) ●「スペースインベーダーズ 復活の日」タイトー/¥5900(税抜き) ●「パズニック」タイトー/¥5900(税抜き) ●「桃太郎伝説ターボ」ハドソン/¥5800(税抜き)

ゲームめった切りガイド

メガドライブ編

発売本数は増えてきたけれども果たして中身をともなっていたか

文●成沢大輔

オリジナルより移植に傾きがち このままで大丈夫なのであろうか

今年発売されたメガドライブのソフト数は７月末までで23作。ようやくタイトル不足から解放されたようである。内訳はセガが12作、サードパーティが11作とほぼ互角の本数。サードパーティ参入から１年半たってその成果が形になってきたというわけだ。新しいハードだけに時間がかかるのはいたしかたないことなんだよね。余談だけど、スーパーファミコンも近い状況になるんじゃないかなと思う。開発に時間がかかるのはファミコンの比じゃないしね。

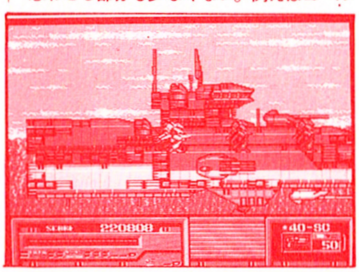
でも本数が増えればいいってもんじゃない。むしろ懸念のほうが強いね。だって23作中、メガドライブオリジナルのソフトはわずかに８本だけ。３分の１に過ぎない。あとは業務用またはパソコンからの移植ばかり。その８本にしたって、目新しいゲーム性を持ち合わせているものはほとんどない。確かにメガドライブは移植しやすいハードかもしれないけど、あんまりと言えばあんまりの数字じゃないかな。

だからといって安易なオリジナル作品も困り物。その代表例が「ファンタシースターIII」ね。よその雑誌では誉めていたり、一部読者の中には面白く感じられた人もいるようだが、私は一貫して低い評価を与えてきた。はっきり言ってこのゲームはただのネームバリュー狙いのゲームにしか過ぎないです。そのあたりをわかっているユーザーも多いようで、この間新宿のディスカウントショップへ行ったら、特売品のワゴンの中で￥1980の値段がつけられていた。マルチシナリオという新しいシステムを取り入れたことの意欲はわかる。でもねえ、いくら意欲があっても、それが作り上げようとしているゲームにマッチするか、ちゃんと生かされているかどうかを判断して使いなさいってえの。４通りのエンディングがあるとはいってもすべて結末どころじゃなく、最終シナリオの途中から同じステップを踏まなきゃならない。いつか違うエンディングが出てくるだろうと思い、すべてのシナリオをプレイしたユーザーは、はっきり言ってばかにされた気分になる。しかもIIで評判だったアニメーションはほとんどないに等しく、それでモンスターデザインが良くなったならいざ知らず、かえってセンス悪くなってるんだから始末におえない。ありとあらゆる点で許し難いゲームだ。こんなゲームがファンタシースターの名を借りているかと思うと、IとIIをこよなく愛してきた自分が情けなくなるよ、ホントに。早解きキャンペーンってのもおよそRPGのイベントとは思えないほどだし。

かなり感情的になってしまったが、発売決定の時点で大きな期待を持っていたのを見事に打ち砕かれた私としては、どうにも気がおさまらないんだよね。

ほかのメガドライブオリジナルも今一つぱっとしなかったけれど、まあまあ楽しめたのが２作ほど。「エアダイバー」と「重装機兵レイノス」だ。「アフターバーナー」の影に隠れがちなエアダイバーは、すごく久し振りに３Ｄのドッグファイトを味あわせてくれた。ファミコンのスターラスター以来かなあ。でもこのゲーム、写真に撮るとコクピットの計器部分が大きすぎて全部同じような画面に見えちゃうんだよね。これははっきり言って大損でしょう。そのおかげでプレイしていてもスピード感があまり出ていなかったりする。良くできている点より残念な部分が目についちゃうけど、単純な消化不良みたいなので、このコンセプトを生かした新作が作られることを切に望む。きっと良い物ができるはずだ。

さて、成沢のお気に入り、レイノスについて。初めてプレイした時は「ナンダコリャ、キャラはちまちましてるし、やけに難しいなあ」と思ってしまったんだよね。でも妙に引かれるものがあってプレイし続けてみた。もちろん仕事とは関係ないところまでね。するともうだめ。完全にはまりパターン。並以上の難易度のゲームなのに、しっかりエンディングまで見てしまった。確かに、自分の好みにぴったり合っていたからこそ最後までプレイしたのだし、ならば他人に勧められるようなゲームではないということになる。でもね、ゲームの中にストーリーを組み込む手法や、ストーリー展開にあったステージ構成はメガドライブというハードを得て初めて可能だった、と思わせる部分も少なくない。例えばゴールデンアックスなら、初めにステージ構成があって、後からストーリーをつけていったように思えるが、レイノスの場合、初めにストーリーありき。そこからステージを考えてみました、の数少ない成功例になっている。それだけは間違いなく言えるし、そこから先は純粋に好みの問題になってくる。これもまだまだ改良の余地があるゲームだけに、レイノス開発チームの次作には、個人的な思い入れも強いが、大変期待しているのである。



↑重装機兵レイノス。リアリティもやりすぎるとうっとおしくなる。ギリギリのバランスが良

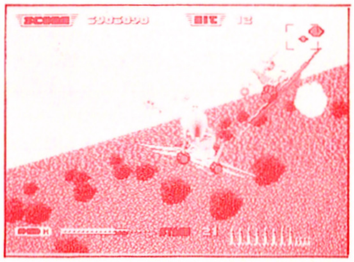
メガドライブオリジナルのことはここまでにして、移植物のほうへ話しを移そう。

こちらのほうが主流だけあってさすがに粒がそろっている。その中でも抜けて良く出来ているのが「アフターバーナーII」「コラムス」「ソーサリアン」の３作だ。酒にたとえればアフターバーナーIIは圧倒的な酔い心地のバーボン、コラムスは知らず知らずのうちに杯を重ねる純米酒、ソーサリアンは甘めだけどばかにしてると痛い目に遭うラム酒という趣きである。名酒というわけじゃないけれど、いつ飲んでもおいしく感じられる。

まずはアフターバーナーIIの酔い心地についての話しから入ろう。まあとにかくスピードの速いこと速いこと。数ある家庭用３Ｄシューティングゲームの中でここまでスピード感がしっかりと表現されていたのはなかった。コントローラーの３つボタンのおかげでスピードも可変できるし、回転もスムーズ。非の打ちどころのない、文句なしの今期ナンバー１作品だ。移植ってのはこうやってやるんだよという電波新聞社スタッフの声が聞こえてきそうである。だてにＸ68000の移植を多く手がけてきたんじゃないんだね。重ねて言う。メガドライブユーザーでシューティングゲームが普通ていどに好きな人は、買って絶対に損をしない。

コラムス。よく、テトリスがブームになったから、柳の下のどじょうを狙って出されたパズルゲームの１つ、として語られることが多い。確かにそのニュアンスは間違っていない。だからといってミソもクソも一緒にしていいのだろうか。コラムスは、テトリスが生み出した（または再認識させてくれた）シンプルなゲーム性とそこから派生する生理的快感を突き詰めた、まことに日本的なクリエイティブの１つだと思う。学校の授業でも習う日本の産業の特長、加工産業、なのだ。まとめてブロックが消えるときの快感はテトリスをはるかにしのぐといってもいいだろう。メガドライブ版の移植レベルはきわめて高く、業務用とまったく変わらない。疲れた頭でプレイすると目の中がちかちかして宝石だらけになる。それもまた楽しい。

アフターバーナーII、コラムスが業務用からの移植に対して、ソーサリアンはパソコンからの移植である。パソコンゲームの家庭用ハードへの移植は、メガドライブに限らずファミコンなど様々なメディアで行われているが、あまり成功した例はない。だが、このソーサリアンは数少ない成功例といえそうだ。システム自体はパソコン版をまるのまま生かし、シナリオを完全オリジナルにしたのは、パソコン版で多く聞かれた否定意見をセガの開発スタッフがしっかりと聞いていたからだろう。実際パソコン版をプレイした多くの人は、シナリオがちょっと……と言っていたのである。グラフィック面でも遜色ないどころか上手だ。ＲＰＧという売られかたをしたが、ＡＶＧ的性格のほうが強く、仕掛けられた罠を解き進んでゆく楽しさを堪能させてもらった。１度解くと、２度目からは１シナリオ30～１時間程度でクリアできるので何回でも遊びやすい。この手のゲームにしては、コストパフォーマンスが随分高いように思う。ただ、ＦＤＤ（フロッピーディスクドライブ）の発売が遅れたこともあり、ＲＯＭカセットだけで完結してしまったのは何とも惜しい。これが続いていればもっと楽しめたのにねえ。残念。



↑アフターバーナーII。確かに背景は荒いが、補って余りあるスピード感が心地良い

正直言って、私はセガのシンパである。マークIIIの頃からファミコンに負けるなよと思ってきたし、今でもその気持ちは基本的に変わらない。だからこそセガにはきついことばかりを言ってしまう。スーパーファミコンの発売日と定価がはっきりとした今、真にユーザーが求めているゲームは何かを長期の展望にたって見つめてほしい。さもないと、日本のユーザーはそっぽ向いちゃうぞ。みんな気まぐれなんだから。向こう１年、どうなるかが楽しみだ。

〈本文に登場したゲーム〉●「ファンタシースターIII」セガ／￥8700（税抜き） ●「エアダイバー」アスミック／￥6800（税抜き） ●「重装機兵レイノス」メサイヤ￥6200（税抜き） ●「アフターバーナーII」電波新聞社／￥6900（税抜き） ●「コラムス」セガ／￥5500（税抜き） ●「ソーサリアン」セガ／￥7000（税抜き）

ゲームめった切りガイド

ゲームボーイ編

「Dr.マリオ」、このゲームには“スケベ”がある

文●RYO II

森高の「スケベ」を見習って欲しい やっぱ「スケベ」なゲームっていいやねぇ

最近ボクの生活におけるゲームタイムが減っている。もちろん仕事でプレイしなければならない部分もあるが、これはジョブタイムであってゲームタイムではない。

では、その減った時間はどこにいったのかというと森高である。「非実力派宣言」なのだ。ＬＤで見る森高は実にいい。どこがいいのかというと、ひとことでいうと、“森高のサービス精神”ということになるかな。

猿之助ばりの早変わりは10回近くの衣裳交換。音質もデジタルにぴったりで、構成もなかなか。

そういうわけで、ゲームの時間を切詰めていまも森高しているわけだが、このＬＤには２つの見どころがある。１つは、エンディングの17才を歌い始めてすぐスカート（みたいなやつ）にヒールをひっかけて転ぶシーン。このシーンを早戻しにして連続して見ると非常に美しい。こんなコケたシーンまでしっかりインプットしてしまうあたりがすばらしいソフト作りといえる。海外ロケまでして作ったビデオを「気にくわない」のひとことでボツにしてしまう工藤静香とはわけが違う。

もう１つが、このＬＤの中にある唯一のパンチラシーンだ。このシーンをしっかり見ようとスローモーションをかけるとわかるが、森高がくるっと回ってパンティーがもろになった瞬間、画面には「スケベ」の文字がくっきり浮き上がるのだ。まさに瞬間で通常では0.0何秒くらい。ストップモーションにすればさらにはっきり見える。見逃してしまえばそれまでだけど、ユーザーの心理をみごとにとらえてこういう遊びをいれるところがニクイ限り。というわけで、ゲームタイムばかりでなくゲームボーイの誌面にまでこうして森高千里が侵入してしまったのである。

そろそろＬＤ消してゲームボーイしないと締切が。

そこで今年上半期のゲームボーイゲームをヒッポンのバックナンバーひっぱりだして眺めてみる。タイトルをずーっと眺めること30分。「どれもとってもマジメだなぁ」とひとりごとをポツリ。

遊びのあるゲームがほとんどない。「スケベ」がないのだ。ゲームを一生懸命つくり過ぎている。これはけっしていい意味でいっているのではなくて、それゆえくそゲーと呼ばれるものも生れているといえる。

誤解してはいけないのが、「コミカル～」と銘打ったゲームのコミカルはけっして、「スケベ」ではないということだ。コミカルでなければそのゲームは死んでしまうんだから。遊びはあくまで遊びであって、その「スケベ」がなくたって生きていける、そんなゲームのことをいっているのだ。

で、もう一度上半期を眺めてみる。たとえば「バットマン」（サン電子）。映画では随所に「スケベ」があったと思うんだけど、ゲームはとってもマジメになってしまっている。たとえば「クイックス」（任天堂）。コマーシャルはあんなに「スケベ」だったのにゲームは無味乾燥としていた。

ここでＢＧＭがわりにテレビをつけた。すると画面に登場したのが「Dr. マリオ」（任天堂）ＣＭだったんだ（これホント）。

「こいつがいたか！」なのだ。このゲームには「スケベ」がある。ブロックとボールとかでもいいところをウイルス（バイキンとすればもっと良かったと思うけど）とカプセル薬にしているところが「スケベ」だし、下に表示された３匹のウイルスがのたうち回るところが「スケベ」。で、なによりマリオ自身がとっても「スケベ」なのだ。電車の中で本も読まんとプレイしたのが「Dr. マリオ」だったのは「スケベ」のせいだったのかもしれない。

携帯用としてのゲームボーイの必然性をみごとに具現化してみせたソフトとは!?

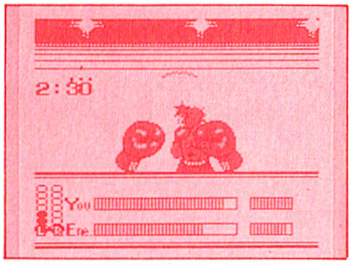
「スケベ」の頻度がちょっと多いので、視点を変えてみることにする。

ゲームボーイのメリットはどこでも気軽に、というところにある。電車の中でもトイレでもクルマでもベッドの中でも…。

こうしたメリットをいかしたゲームの出現は必然である。上半期のゲームを眺めて、必然燦然と輝いているのが「対局連珠」（トーワチキ）だ。囲碁、将棋の教本を持って電車に乗っている親父はしばしば見かけることがある。しかし、囲碁将棋の本を読んでいるおやじギャルと連珠の本を読んでいる人間は見たことがない。それだけに必然燦然！　連珠（五目ならべと思っていただいても結構、ちょっとルールは違うけど）の本を電車の中で読むのって恥ずかしいし、本も囲碁将棋ほど出ていない。

そこで、ゲームボーイの登場だ。「対局連珠」だったら教本がわりにもなるし、もちろん対局だって可能。ディスプレイのぞかれたって、それが連珠とわかることはまずないだろうしネ。携帯用電脳連珠教本として逸品といっておきたい。

ボクサーの目とプレイヤーの視点を一体化することに成功したゲームの出現



↑ボクシング。シンプルな操作とスピーディな動きで臨場感を出しているのが勝因だと思う

「ボクシング」（トンキンハウス）はうまく作ってあるなあって感心した作品だ。

ボクシングの醍醐味を小さなディスプレイ上で表現するにはこれしかないって主張しているよう。コントローラーを持ってプレイするファミコンよりディスプレイ一体型ゲームボーイのほうがボクサーに感情移入できる。ファイティングシーンでは３Ｄとしてプレイヤーが操作するボクサーの頭を透明にして、ボクサーの視点で相手を見て打つことができるのが成功している。さらに相手がダウンしてすっと落ちて視界から消えていくシーンでは、ささやかな恍惚感さえ覚えさせてくれるのだ。また、あのモハメド・アリの蝶のように舞って蜂のように刺す戦法や、フレージャーやタイソンのブルドーザー型戦法も再現可能だ。というわけで、アリやタイソンの目でボクシングができるなんてのはナイスですネ。

話題とゲーム性とクオリティがあれば「スケベ」は必要ないのだろうか？

誌面がもうちょっとあるのでもう１本選ぶと、ちょっと俗物だけど「ネメシス」（コナミ）に行き着く。「スケベ」はまったくなくて、シューティングゲームの超真面目ソフトだけど、この真面目すぎるグラディウスファミリーのゲーム性は、それはそれでトップクラスでおもしろいんだからしょうがない。

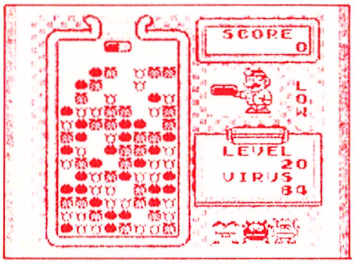
ゲームボーイでプレイする必然性があるかないかではなくて、当時ゲームボーイで「グラディウス」がプレイできてしまうのがスゴイ、とユーザーに言わしめたソフトであるところがすごかった。これからだったら「ウィザードリィ」（アスキー）といったところかな。


↑メネシス。ファミコン版よりもおもしろいとさえいわしめたシューティングの王様なのだ

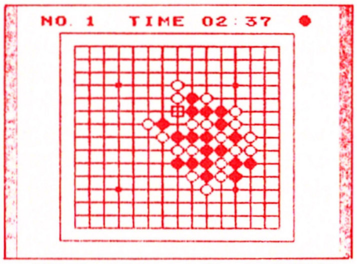
このほかクラッシュの爽快感を味わわせてくれた「デッドヒートスクランブル」（コピアシステム）とか「スケベ」が感じられた「ワールドボウリング」（アテナ）、「ピンボールパーティ」（ジャレコ）なんかも上半期の中では目立ったソフトでした、あくまで私見ではありますが。



←デッドヒートスクランブル。アイデアが秀逸！



↑ドクターマリオ。ゲーム構成はテトリス型ではあるが、余裕あるゲーム作りが感じられるネ



↑対局連珠。手数がかからずルールの簡単な連珠は携帯用としてはピッタリのゲームだ

〈本文に登場したゲーム〉●「ドクターマリオ」任天堂／¥2600（税込み）　●「バットマン」サン電子／¥3400（税込み）　●「クィックス」任天堂／¥2600（税込み）　●「対局連珠」トーワチキ／¥2980（税込み）　●「ボクシング」トンキンハウス／¥3000（税込み）　●「ネメシス」コナミ／¥3500（税込み）　●「デッドヒートスクランブル」コピアシステム／¥3300（税込み）　●ワールドボウリング」アテナ／¥3090（税込み）　●ピンボールパーティ」ジャレコ／¥2980（税込み）

HIPPON

Vol.16・17

夏真っ盛り。毎日暑いけど 夏バテしないように気合いを入れて

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホットゲーム・スキャナー

MIGHT and MAGIC マイト アンド マジック

壮大なストーリーに狂喜乱舞、無我夢中

ついに発売されたぜ。驚異のRPG！　パソコン版でハマった人も、全然知らない人も、プレイし始めたらやめられなくなるほど奥のふか～いゲームなのだっ!!

カセット 学習研究社/発売中/￥8500（税抜き）

⊙文/腹浪一史



1987年、アメリカで最も売れたパソコンソフトの移植版。すべての場所が3Dで表示され、クエストと呼ばれるナゾを解いていく超大型RPG。

自分だけのストーリーを作ろう！

パソコン版をプレイした人の間では、寝食忘れて3日3晩徹夜した～なんてウワサも聞かれた、ビッグタイトルがようやくファミコン版になったのだ。

とにかく、このスケールの大きさにはオドロキ！　30を越えるクエスト、55のエリア、196のモンスター、255のアイテム、91の魔法が登場。やっぱりアメリカって、お国同様考え方も大きいんだよなあ～。

そのうえ、このゲームには目的ってものがない。正確にいうと、ないんじゃなくて、自分たちで見つけなくちゃいけないのだ。つまり、いろいろな場所へ行ってクエストを引き受けることにより、真の目的が見えてくるってわけ。しかも、このクエストの次はこのクエスト、なんて順番はないのと同じ。だから、プレイヤーひとりひとりがオリジナル物語（ストーリー）を作れちゃうんだよね。

M&Mならではのシステムを知る

最初は、なにをしていいかわからないまま、町の中を右往左往することになる。ある場所へ行くと、クエストを頼まれるんだけど、ここで引き受けるかどうかはプレイヤーの自由だ。オレはもっとレベルを上げたいと思ったら、依頼を無視してまたあとで引き受けても構わない。つまり、プレイヤーの意志ひとつで、何通りもの方向性や順路が可能なわけだっ!!

「ドラクエ」シリーズのような1本道のストーリーに慣れちゃった人は、M&Mの自由度の高さに戸惑うことと思う。指図されてどこどこへ行けって言われるほうが親切なのかもしれない。けど、自分で目的を見つけるってのもまた違った面白味があるハズ。『ドラクエII』で、船を取ったあとのドキドキ気分をM&Mではゲームの最初っから味わえちゃったりするワケだから。

ゲーム進行はスムーズにいきたい

⊙ワナワナ、ワナの恐怖

ワナといってもいろいろある。宝箱のワナ、扉のワナ、テレポートのワナ、落とし穴のワナなど、基本的にダメージを受けちゃうワナが多い。宝箱や扉のワナは、盗賊にまかせればほぼ確実にはずしてくれる。ただし、テレポートや穴のワナは100%かかってしまう。

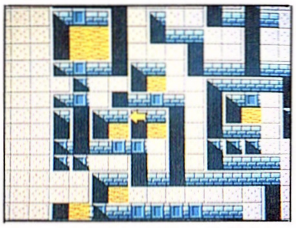
⊙各施設の有効利用法

町には当然、ショップや施設が存在する。5つの町すべてに、宿屋、食料屋、酒場、武器屋、トレーニングセンター、教会の6つがある。また、最初の町ソーピガルにしかないのが〝ギルド〟という転職屋。これは覚えておきたい。スタート時は盗賊がメンバーの中にいないので騎士をすぐ転職させて盗賊にしてしまおう。

⊙戦闘は前衛と後衛で

戦闘はコマンド選択方式。敵味方とも、前衛と後衛に分かれて戦うことになる。前衛には、戦士や騎士など白兵戦に耐えられるキャラを置くのが基本。弓使いや魔法使いは後衛にして、前衛をサポートする形がいいだろう。

また、パーティーのレベルが上がり、弱い敵と戦うときは〝AUTO〟機能を使うと便利。ぜひ活用しよう。



↑移動中にセレクトボタンを押すと、現在地周辺が見れる。町や洞穴では自分の歩いた道がそのままマップになる



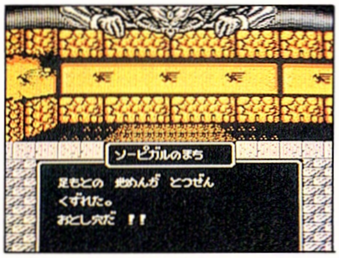
↑地上は、森林、岩場、砂漠、氷河などに分かれている。アイテムがないと行けない場所もあるのだ！



↑クエストは、ナゾ解きが中心。質問に答えたり、魔法陣や暗号を解いたり、かなり知的なものが多い

↓クエストのヒントは思わぬ場所で、聞かされる。ソーピガルの町にあるレリーフのヒントは必ず覚えておこう！





↑ソーピガルの町の落とし穴。落ちるといきなり地下へ。レベルが低いとちとツライ



↑「ひこう」の魔法を覚えると、地上の好きなエリアへワープすることができる！



↑戦闘を避けたいときは、逃げるだけじゃない。敵に食料などを与えれば見逃してもらえるのだ



→情報集収の中心は酒場で

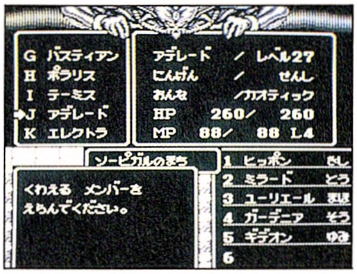
クエスト攻略のために、基本をしっかりおさえよう！

⊙キャラクターをしっかり把握だ！

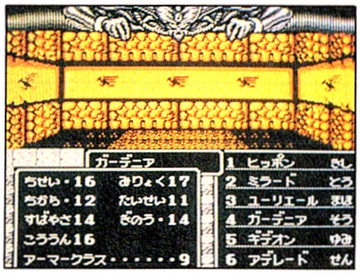
冒険を有利に進めるためには、パーティー編成のバランスに気をつけることが大切なのだ。仲間同士で助け合えるような人選をするとイイ。そのためにはまず、キャラクターの能力をしっかり把握することが肝心だ。

キャラクターには、職業、種族、属性、性別の区別があり、これらはソーピガルの町にあるギルド総本部で変更できちゃうのだ。自分の好きな職業や種族を選べるわけだけど、何人も転職させるときはバラバラな個性を持たせるといいだろう。

また、知性、魅力、力、耐性、素早さ、技能、好運の７つの能力値も、職業や種族ごとに変わるので注意しよう。



↑16人のメンバーは各町に分散して存在する



↑能力値は〝状態〟コマンドで見られる

キャラクターの変更可能要素

各キャラクターを転職させるとき、参考にしてほしいのが右の表。属性っていうのは性格のこと。

能力値は、３～18までのどれかに設定されるので、自分で数値を決めることはできないのだ。能力値を上昇させるには、各地にある泉に行こう。

職業	
騎士	基本的に、どのアイテム類でも装備でき、ＨＰも高い。転職時に力の値が12以上に設定される。
戦士	肉弾戦の能力は騎士にやや劣るが、僧侶の魔法の一部を使える。力、魅力、耐性は12以上に設定。
弓使い	飛び道具の使用が得意。魔法使いの魔法を一部使える。知性と技能の能力値は12以上に設定。
僧侶	すべての僧侶の魔法を使うことができる。転職時には、魅力の数値が12以上に設定される。
魔法使い	魔法使いのの魔法を全て使え、限られた武器、防具しか使えない。転職時には知性が12以上に。
盗賊	魔法は使えないが、ワナ解除の能力に優れている。転職しても、能力値の特別設定はない。

種族	
人間	転職しても、７つの能力値に変化はない。平均的な存在だ。
エルフ	転職をすると、知性と技能が＋1、力と耐が－1上下する。
ドワーフ	転職時には、耐性と好運が＋1、知性・素早さが－1上下する。
ノーム	転職すると、好運の能力値が＋2、素早さと技能が－１上下。
半オーク	転職時に力と耐性の能力値が＋1、知性・魅力・好運が－1。

属性	
ローフル	性格が良く、お人好し。「槍＋1」や「三日月力＋1」、「ハンドアクス＋2」などが使える属だ。
ニュートラル	ローフルとカオティックの間。普通の性格。「王者のナイフ」「死霊のなぎなた」などが使用可。
カオティック	自他ともに厳しい性格。「破壊の斧」、「力の弓」「悪しき者の刀」などを使用できる。

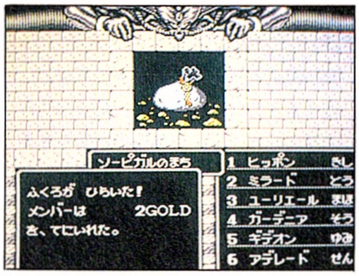
性別
男
女

⊙ゴールド集めとレベルアップ

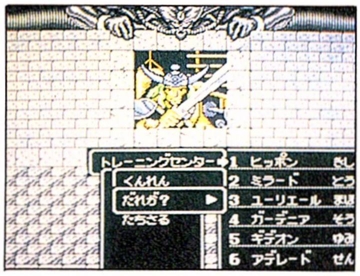
ゲーム進行において、ゴールドの集め方と、レベルアップの方法はゼヒ覚えておいてほしい。両方とも、ドラクエとはちょっとばかし違ってるのだ。

ゴールドを手に入れるには、敵を倒しただけじゃダメ。戦闘が終わったら、その場を動かずに足元を調べてみよう。すると、敵の落とした皮袋や宝箱を見つけられるハズ。これを開けると、ばっちりゴールドが入っちゃうわけだ。同時に、GEM(魔法の石)やアイテムも見つかることもある。

また、レベルは、一定の経験値をためて、町のトレーニングセンターでゴールドを払うと自動的に上昇アップする。何事も訓練が大事ってことなのだ。



↑皮袋、宝箱はなるべく盗賊に開けさせよう



↑レベルが上がるごとに訓練料も増えていく

クエストと「金の板」「銀の板」の関係

「金」と「銀」の板というのは、いわゆるメッセージの断片と思ってくれればいい。いくつもの板を集めることによって、ある１つのメッセージが浮かび上がるのだ。「金の板」には、ゲームコンプリートに関するメッセージが、「銀の板」には能力値アップに関するメッセージが隠されている。

ところが、板のある場所についてのヒントは、実はどこにもない(！) 各クエストを達成していく途中のエリアで探していかなくてはならないのだ。

つまり、１つのクエストの目的とは別に、板を集めるという目的も重なってくるわけだ。いつもエリア内をスミズミまで探索するように心掛けよう！



→必ずしも途中のクエスト全てに、金・銀の板が隠されているわけではない

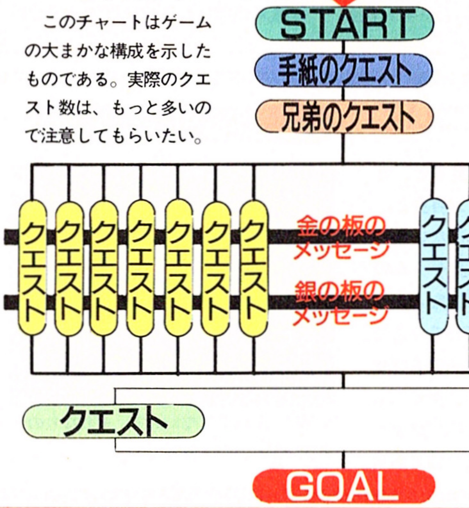


↑「金の板」は10枚、「銀の板」は７枚、バーン世界の城や洞穴などの中に隠れているのだ

これがクエストのフローチャート！

このチャートはゲームの大まかな構成を示したものである。実際のクエスト数は、もっと多いので注意してもらいたい。





ロックマン3

難しくないACG(アクションゲーム)なんていらない

思うに、ファミコンオリジナルのアクションゲームで、Ⅲまで作られるなんてものが今まであっただろうか？　けっこう難しいアクションゲームなのに…。

カセット　カプコン／9月下旬発売／￥6500（税抜き）

⦿文／タイレル辻



シリーズ第3弾。8つの各ステージにいるボスを倒すと、特殊武器をロックマンは入手する。「3」ではボスを一般ファンのアイデアコンテストで公募。

Dr.ワイリーが改心した？

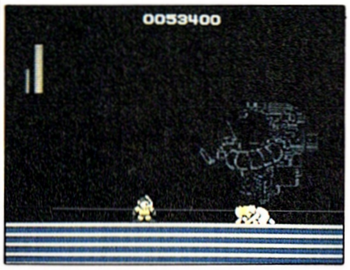
いつのまにやらロックマン3。アクションゲームで、ここまでシリーズ化されるとは、メーカーの人達でさえ想像してなかった事でしょね。知名度も大作RPGと変わらないとこまできたし。このまんま、アクションゲーム界を引っ張っていってほしいものです。

さて、今回の大きなポイントは、今までの宿敵であったDr.ワイリーが改心！した事だろうか。ワイリーは、ライト博士と共に"γ(ガンマ)"という世界平和のための巨大ロボットを開発してるというんだ。そして、未知の惑星に散らばる8つのエネルギー元素を集めれば完成、という時に、採掘ロボット達が狂いはじめて、ロックマン登場、というストーリーになってる。つまり、現段階では最終的な敵がどんなものか不明、という事らしい。

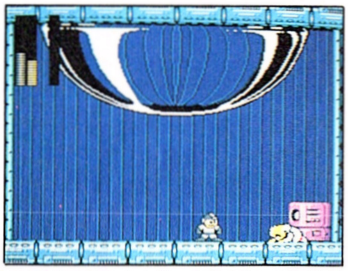
ところで、昔から悪役ってのは改心してもロクな目に合わないのが通説だ（特に特撮界において）。今回のワイリーも、その運命は逃れられないような雰囲気なんだけど…。

名犬ラッシュ登場!!

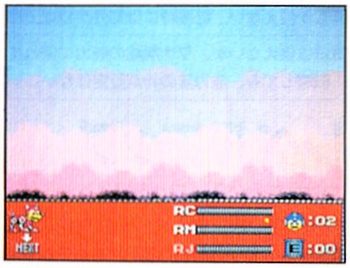
今までは、ロックマン1人の孤独な戦いだったのだが、今回から名犬ラッシュというロボット犬がロックマンを助けてくれる。このラッシュは、3種の機能を持ち、今までのパワーアップ・オプションのように呼び出して、エネルギーがなくなるまで使えるというものだ。機能の内容は前作のオプションと似ている。1つは飛行。ラッシュに乗って空を飛んでいく。これが一番使われるんだろうね。そしてジャンプ台。飛び越えられそうにないところなどに使うようになる。そして、最後のは水中用なんだろう。これらの機能をうまく使って、8ステージ＋αを突破していくわけだ。8ステージに限って言えば、そこかしこにエネルギーパックがころがっていて、ちょっと易しくなった感じがするぞ。難易度が高くても楽しめるのがロックマンの魅力だっただけに残念だ。当然の事ながら、前作から導入されたパスワードもあるよ。



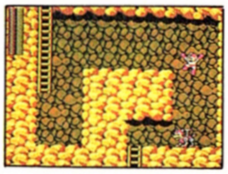
↑1作目で、ロックマンにやられたワイリーは、一応ペコペコ謝ったが…



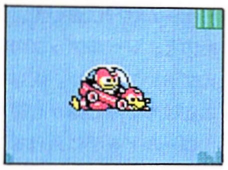
↑2作目でまたもや戦いを挑んだ。が、結局やられてしまい、やっと改心したわけだ



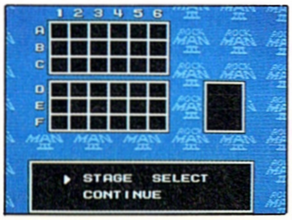
↑今回の武器選択画面は下に開くようになった。操作性はまあまあってところかなあ



←こういう所で、ジャンプ台を使うようになる。飛んでもいいけどもったいない



←水中で使う形態。回りを囲んでいるけど、敵の攻撃は受けてしまう



←今回も手軽なパスワード形式になっている

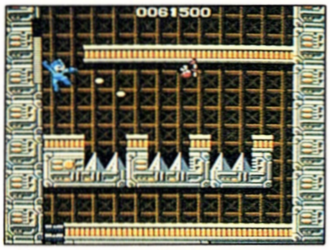


←ジャンプしていくのがめんどくさい場所に使う飛行形態

パワーアップについて

1、2、3と通して見ると、ガンコなまでにロックマン自身と、基本操作系が変わっていない事に気づく。もし、他の三流ゲームのように、パワーアップにたよっていたらバランスが崩壊していたであろう。むやみにパワーアップせず、オプションでカスタマイズしていく。この方向性こそがロックマンを成功させた要因なのである。

ロックマン



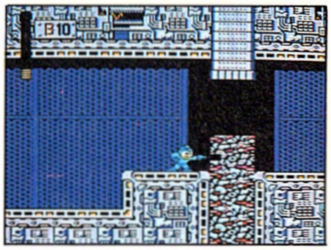
↑真横にしか撃てないので、それなりのテクが必要だった1作目

ロックマン2



↑ショット関係は変わらないが、Eタンクなどでちょっとやりやすくなった

ロックマン3

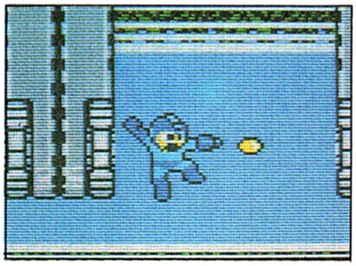


↑3作目でも基本はジャンプと真横にしか撃てないショットなのである

公募したキャラクターもロックマンの魅力のひとつ

身の回りのこと

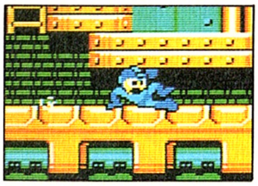
ロックマンといえば、オメメパチクリとバンザイジャンプ、そして正面にしか撃てないショットである。左下にも書いたけど、これはロックマン1から変わっていないんだよね。そんでもって、ライフは黄玉大、小で。オプションのゲージはオプションパックをとれば回復する等々、2と変わってるところはほとんどない。せまいところをスライディングできるが…。



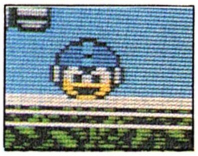
↑これがロックマンの「バンザイ・ショット」だ。この他にも、細かい動きをしているので良く見てみよう



←ここでも攻撃できる

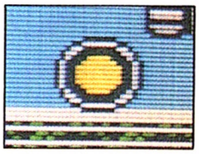


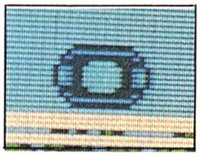
←新しいスライディング



←ロックマンの生首が、1upだ。無限にとれる場所もあったりする、はず

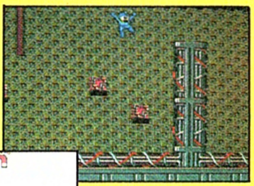
→ライフ回復の大黄玉。小黄玉もある



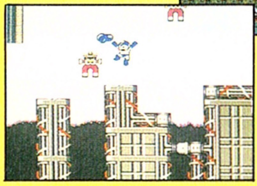


←特殊機能のゲージを回復するパック。この他Eパックなんてのもある

A STAGE

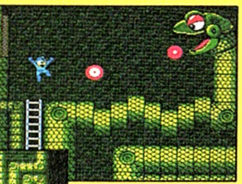


→毎度おなじみの出現・消滅ブロック。タイミングを合わせて渡っていく。なかなかツライところ



←これは特殊機能のひとつ「MA」と呼ばれるものだ。ロケットパンチのようなもんだね

B STAGE

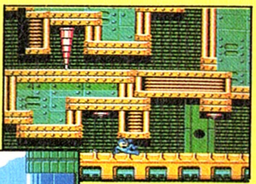


→ヘビの口の中にショットしなければならない。ノーダメージで通過するにはテクのいるところだ

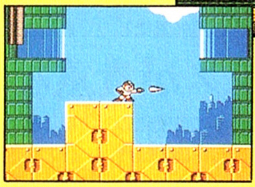


←この「GEは」見ての通り、レーザーのようなもの。貫通力、破壊力ともに強いって感じだね

C STAGE



→せまいところはスライディングしていけるが途中で止まらないので、その先の敵の動きを見なければ



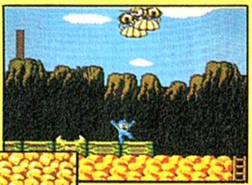
←火炎放射器の炎で敵を焼き尽くすのは「NE」。接近戦などに有効に使えるだろう

ステージセレクト画面

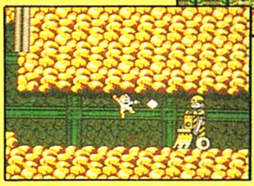
応募作のなかから採用されたキャラクターは発売まで未公開のため、この画面は紹介しません。

前衛のロボットは2作目と同じく8体。問題はその後に控えている巨大ロボットだ

D STAGE



→ハチの巣は地面に落ちるとハチを3匹だすので、落ちる前に撃たなければならない

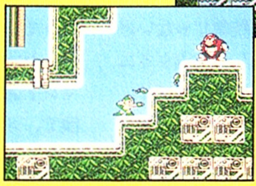


←「SP」は、弾自体がかなり大きいのと、破壊力がでかいので、めんどくさい敵用ってところだね

E STAGE

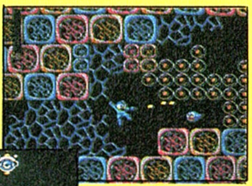


→お猫さまの出すまりのようなボールの動きがやっかい。お猫さまの誘爆にも注意しなければ



←床をはいつくばっていく「SN」は、道が曲がっていて、直接攻撃できない敵に有効な武器だ

F STAGE

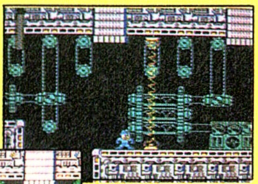


→卵を撃つと子供が出てくる。たいした事はないが、近づきすぎると処理しきれなくなる

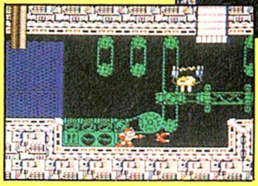


←空中をウネウネと飛び回る敵には、手裏剣のような形をしている「SH」をくらわせてやればいい

G STAGE

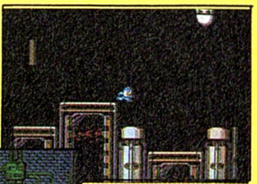


→バリヤーの発信源は破壊不可能なのでタイミングよくジャンプしていかなければならない



←メカニカルなこのステージには、最初の面の磁石のような敵を放つ「HA」で攻撃すればいいね

H STAGE



→上のダークライトが来ると、回りが真っ暗になってしまう。移動するのが大変になってしまうんだ



←「TO」は、自分が竜巻のようになって飛び上がるので、上空の死角から攻めてくる敵に有効

探偵神宮寺三郎～時の過ぎゆくままに～

伝統芸能AVG

RPGもいい、パズルもいい、だけど…。長らく冬の時代に入っていたAVGだけど、老舗シリーズの久々の登場と相成った。AVGファンには心のなごむ一本。

カセット　データイースト／9月25日発売予定／￥4900(税抜き)　　文／内田　聡



「新宿中央公園殺人事件」に始まる神宮寺三郎シリーズの第4弾。今回は、過去のある事件を〝回想〟してゲームを進めていく、という設定なのだ。

変わらないで変わる

探偵物推理小説というのは、〝偉大なるワンパターン〟の世界だ。クリスティ然り、クイーン然り、西村京太郎や横溝正史もまた同様だ。

大筋は変わらず、トリックや舞台設定を、ちょっとズラす。あくまでちょっと。これで新作が出来上がる。音楽でいえばヘヴィメタル、TVなら水戸黄門がそうだ。興味のない門外漢にとっては、全く同じに見えてしまうもんである。

だけど好きな人間には、その〝ちょっと〟がたまらない。それで十分新鮮なのだし、あまり大々的に変わられると、楽しむ前に不安が先行してしまう。

〝ちょっと〟の暖簾を守り続けて4作目、の神宮寺三郎。安心してコントローラを握れようというもんである。

このバランスが貴重なのだよ

基本的なゲームシステムには変化のない神宮寺シリーズ。変わらぬ〝よさ〟の肝は、難易度のバランスにある。

AVGにとってこの難易度、つまり解き易さを、どの程度に設定するかという事は、他のジャンル以上にシビアな問題だ。

かりにメチャクソ難しくしたとする。エンディングを迎えた時の達成感はひとしおだけど、途中での挫折率が高くなってしまう。本の完読率じゃないけど、ゲームの〝完遊率〟が田淵ダイエーの勝率並みだったりするとマズイ。ダイエーは同情されるけど、難し過ぎるゲームには、クソゲーなる代名詞が与えられるだけだ。

逆に易しくしてみる。遊び易くなり、テンポよく進んでストレスもたまらない。誰しもエンディングが見れる。だけど今度は、終わった後のカンソーに物足りなさが残ったりする。腹6分目ぐらいの欲求不満が残ってしまうのだ。

ひと頃AVGは後者の傾向に走っていた時期があった。途中で投げ出されるよりは、という事なんだろうけど、それも程度問題である。

シリーズ第4弾の本作でも、その辺りのバランスの取り方は絶妙なのだ。どうでもいい所はテンポ良く前に進ませ、ヤマ場ではしっかり迷わせる。コマンド選択肢の量や要所要所の場面転換で、メリハリの効いた展開を見せてくれるのだ。困った時のお助けコマンド「たばこすう」や「さんぽする」もある。プレイヤーの自由意志も、そこそこ尊重されているのだ。

ストーリーにはひとヒネリ

肝心のストーリーはどんなもんかというと、今回少しヒネリが入っている。

神宮寺は淀橋署のベテラン警部・熊野参造とバッタリ会う。そして、熊野の連れていた1頭の犬にまつわる事件を思い出し、その回想を熊野に語り始める。

プレイヤーはその回想の中の事件を解いてゆくのだ。毎度お馴じみの現在進行形では、ストーリーもありきたりなものになってしまいがち。視点を現在と過去でタイミングよく切り換えながら進むので、とても陰影のあるストーリーに仕上がっている。アイデアの勝利といったところかな。

過去と現在に合わせて変わるグラフィックのトーンも、絵画的な雰囲気で、物語を盛り上げているのだ。

↓'87年4月発売「新宿中央公園殺人事件」。ファミコンAVGの草創期の作品であるため、今となっては謎解きが難しい





↑'88年2月発売「横浜港連続殺人事件」。前作より洗練された仕上がりで遊び易くなった

↓ディスク2枚組の'88年作品「危険な二人」。舞台はサーキットのある鈴鹿。よく練り込まれたシナリオだ

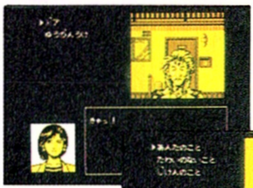




↑随所で出てくる三者択一



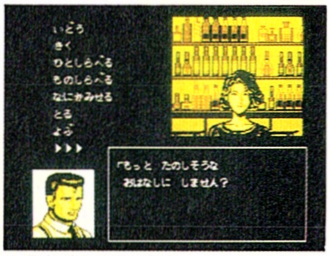
→今回単独で捜査を進める御苑洋子





↓事件解決に重要な人物…かどうかは知らん

↑アパートの前に突然現れた奇人。謎を解くカギだ



↑歌舞伎町で酒を飲む。女の子に酒を飲ませて酔っぱらわせるのも仕事のうち





↓1年前のある事件を思い出す神宮寺。いつになく文学的なのだ

↑ふと公園に散歩に出た神宮寺。ある平和な一日



↑以後回想シーンはセピア色の画面。区切り区切りで現実に戻る設定だ

今回は助手の洋子も単独行動なのだ

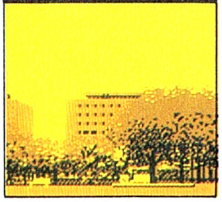
⊙マップ&登場人物紹介

歌舞伎町



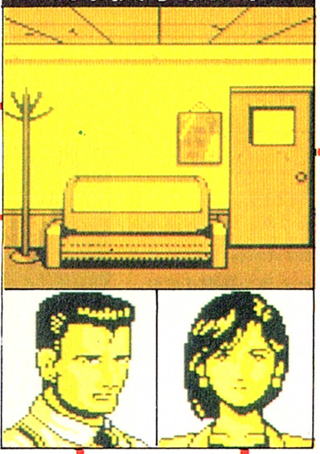
←どこへ行くにも通らなければならない歌舞伎町

中央公園

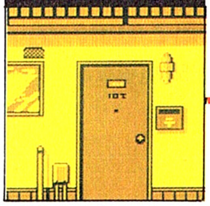


↑捜査に詰まったら「さんぽ」コマンドが便利な場所

探偵事務所



アパート



↑健一の住んでいたアパート。中野区にある

物語：盗まれた絵画と迷子の子供

序盤は２つの事件を別々に捜査してゆく。神宮寺は明治組の親分に依頼された絵画紛失事件を調査し、助手の御苑洋子は迷子の子供の母親の捜索をする。

話を整理しながら進まないと、頭がごっちゃになるが、そのうち２つの事件は…。

熊野参造



明治組



←ここの親分に仕事を依頼される。外は若い衆

風林豪造



佐田健一



↑迷子になっているところを洋子に出会った

モトリー



→健一に関する重要な情報を得られる場所だ

重要な場所は？

中盤までの移動は、おおむねこのマップの範囲内だ。その中でも重要なのは細川家。３人の住人からは丹念に話を聞かねばならない。行き詰まったら中央公園での「さんぽ」や「たばこすう」で活路を見出そう。

淀橋署



←あまり手掛かりはない場所。「おどし」はなしよ

細川家



→ここでの聞き込み捜査が一番大切で大変だ

細川信子



細川英二



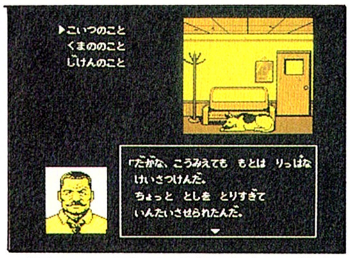
細川淳子



⊙平和な探偵事務所に犬と迷子と事件の電話

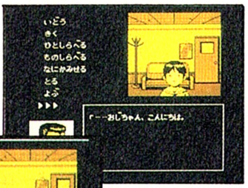
いきなり訪れてきた熊野警部。犬を預かってくれと言って、強引に置いていってしまった。すると、今度は明治組の風林豪造親分から仕事の依頼が入った。知人の盗まれた絵を取り戻してくれ、との依頼で細川家へ行くのだが。

一方、助手の洋子は迷子・健一の母親捜しを始める。健一のポシェットから住所を探し出し、中野にあるアパートへと向かう。



↑熊さんのいきなりの依頼。年老いた警察犬をあずかって欲しいということだが…

↓続いて明治組の親分から電話が入る。急いで組へ行ってみると…

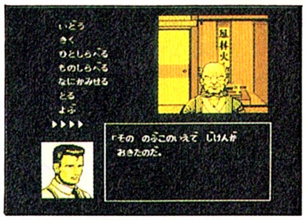




↑帰ってきてみると迷子の子供。混乱する神宮寺だが…

↓知り合いの絵画を取り戻してくれという依頼だ





⊙調べれば調べる程謎の深まる細川家。一方、健一の母親は？

細川家の人から事情を聞く神宮寺だが、事件は一筋縄ではいかない様子になっていく。盗まれた絵には防犯ブザーが付いていたことを知り、それを手掛かりに事件を解決しようとする神宮寺。しかし細川家の複雑な家族関係が明るみに出て、事件は混迷してゆく。

洋子はアパートに着いたが、そこに母親はいない。美容室モトリーの存在を知り、手掛かりを求めて訪ねるが…。

↓依頼人の細川信子は話してみると、なぜか非協力的である。様々に食い違う証言をうまくまとめ上げなければならない

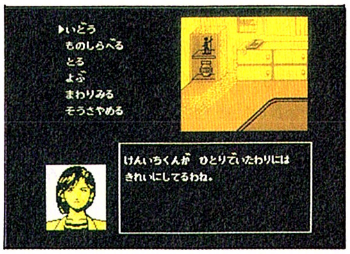




↑実は複雑な家庭環境である細川家。事件は意外にもつれていく。推理力が物をいう

↓犯人は家の中の人間か、それとも外部の人間か。話を丁寧に聞いて捜査していこう





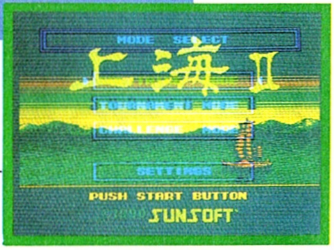
↑やっとのことで探し出した健一のアパート。しかし母親の姿はない。手掛かりはないか？

上海II

スーパーファミコン前夜祭スタート

喧喧囂囂議論百出したスーパーファミコンの発売も決まって、なんとなく気が抜けた状態となった感があるこの頃のゲーム事情は!?

カセット サン電子/8月24日発売/¥5500(税抜き)　⊙文/RYOII



基本は同じなんだけれど、いろいろなパターンの型があって、前作よりも変化に富んでいる。時間制限や2人プレイもインプットされている。

スーパーファミコンまでの道

基本は前作上海とまったく同じ。積んである麻雀牌を2枚ずつ絵柄を合わせて消していくというもの。積む牌の形を変え、モードを増やしてIIとなったけれど、いまいち前作よりスゴイということはなく、これまでどおりといった感じだ。固定ファンにウレシイ。

前作をちょっとアレンジして新作を出してしまうゲームを見るにつけ、各社スーパーファミコンが発売日が決定して、ソフトハウスはそちらのほうに力を入れ始めたような気がしてならないのはボクだけだろうか。

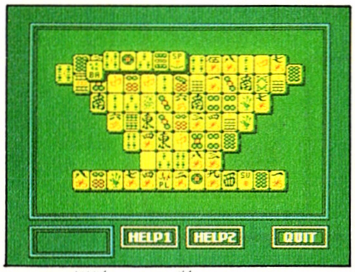
というわけで、われわれユーザーとしてもスーパーファミコン発売までサイフを暖めておくか、気軽にしかも簡単にプレイできる上海IIのようなパズルゲームをやるか、それとも4ヵ月くらいかかりそうな超難解ゲームをプレイするか。とりあえず、スーパーファミコンを見るまでの幕間つなぎにプレイしてみるのも一興かと。これからスーパーファミコン発売まで長い前夜祭フィーバーが続きそうだ。

麻雀すたれて牌が流行する事情

かつて大学周辺というと食堂と雀荘がひしめきあっていたものだ。雀荘では朝から夜までいつも教科書をかかえた学生が、自主休校して友達と雀卓を囲む姿が見られたものだ。しかし、時代の流れか学校の回りから雀荘は消えて麻雀にうつつを抜かす学生も少なくなり、実に嘆かわしい限り。食堂だってこぎれいなサ店に変わってしまったりで悲しいと思うのは年をとった証拠かな。

ところが、大学周辺から消えていった麻雀牌がゲーム界で息を吹き返しつつある。思えば麻雀牌はトランプや将棋の駒などに比べて種類や数が多いので、いろんなゲームを作りやすいというメリットがある。

麻雀そのものはルールが複雑で初めての人には大変だけど、麻雀牌を使ったパズルゲームだったら簡単で面白いわけだ。牌がゲームで生き残る事情がこのへんにあると思う。



↑今回の上海IIでは、牌が並べられるところが見られるので覚えられれば有利になるゾ!



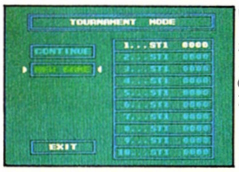
←モードセレクトでプレイしたいものを選ぶんだ



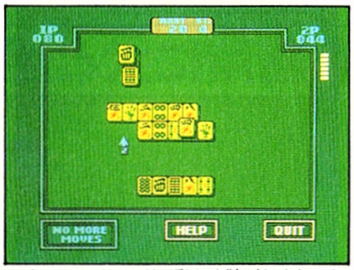
←1人プレイのモードは6つから型を選んでプレイだ



←牌の下にある牌をどれだけ覚えているか!?



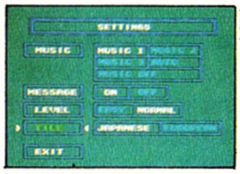
←トーナメントモードは時間とのたたかいとなるのだ



↑チャレンジモードで動かす牌がなくなったところ。もうちょっとでクリアだが



←2人プレイモード。時間設定はけっこう重要なのだ

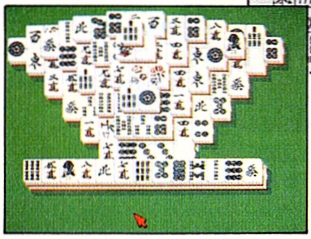


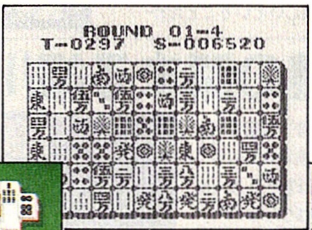
←音楽、レベルなど初期モードをここで設定しよう

こんなに麻雀牌ゲーム

麻雀牌を使ったゲームというのは「上海」だけかと思いきや、けっこうあるものだ。「四川省」や「香港」ってなんか中国近辺のそれっぽい地名をつければいいという安易な考えがイイね。素材(牌)がいいだけに今後もこの種のゲームは登場する可能性大。今度は「北京」とか「南京」とか「台湾」「九龍」なんて出ないかな。

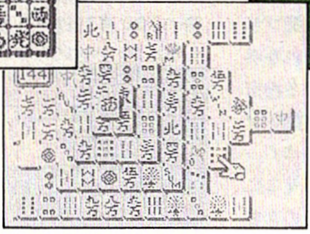
↓PCエンジン版の上海IIだ。このグラフィックの美しさはPCエンジンならではだネ。内容は同じ

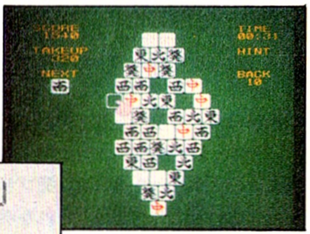




↑これはゲームボーイ版の四川省だ。牌を2度移動させて同じ牌を取るという逆神経衰弱だ

↓これはゲームボーイ版の上海だ。ちょっと見ずらいけど、いつでもどこでもプレイできるのがいい





↑これは香港。東南西北白発中の順番に牌を取っていくんだけど、牌を崩さずに取るのは難しいのだ

上海楽ありゃ苦もある6つのステージの積み牌くずし

SOLITAIRE

SOLITAIREというのは1人で楽しむトランプという意味で、ここでは純粋に1人プレイを楽しむモードだ。6つの形から好きなものを選んでプレイすればいい。時間の制約もなくゆっくり牌を探すことができる。どの形が楽でどれが難しい形か、このモードで調べてほかのモードを試してみるといいネ。

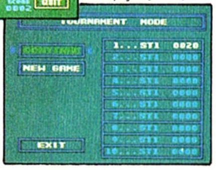

←右の6つのモードから型を選んでプレイをする。1は割と楽か…


→なるべく上に積まれている牌からかたずけるように取っていこう

TOURNAMENT

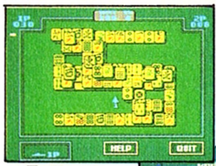
これは時間内にいくつ麻雀牌を消すことができたかを競うモードだ。タイムバーが右から左へと時間を告げる。1対ずつクリアするごとに時間はちょっと戻るんだけれど、それにしてもかなり時間の経過は早い。これだけ早い時間の経過の割に操作性がいまいちなのでよけいに焦ってしまうのである。


←下に表示されている時間のバーが左までくると時間切れとなるのだ


→時間切れとなったところまででポイントが決定されることになる

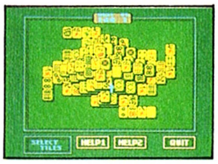
CHALLENGE

これは2人対戦モードだ。持ち時間(6秒くらい)内に1対クリアして取った牌数を増やしていくのである。時間が過ぎると相手にプレイ権が移動してしまうので結構必死になる。もちろん多くの牌を獲得した人の勝利となる。自分が多くなったところで取れる牌をなくしてしまうなんて手も考えられる。

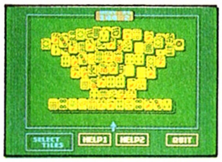

←時間内にプレイしないと相手の番になって取られてしまう


→そして終ったところで、それぞれ取った牌の数が表示されるのだ

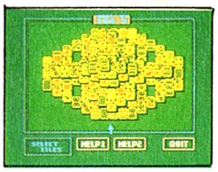
1. TIGER


←最底部にある牌が取り易いのでこのモードは簡単だ

2. SCORPION


←杯の形をしたモード。これは上に牌を残すとムズイ

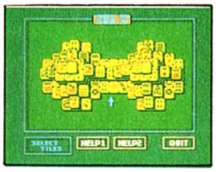
3. MONKEY


←一見簡単に見えるが取れる牌が意外に少ないゾ

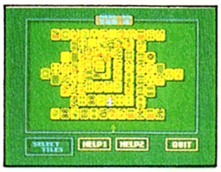
4. SNAKE


←蛇モード。このモードはかなり難しい。牌を覚えよう

5. PANTHER


←どこがパンサーかわからないが、これも難しいモードだ

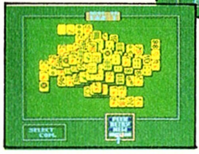
6. DRAGON


←これはオーソドックスな上海。クリアは割と楽だ

HELP

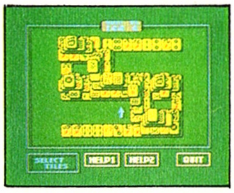
おたすけモードHELPは1と2のモードがあり、1では対の牌を表示するFIND、プレイを戻すBACKが2にはPEEK、RETRY、NEWの3つのモードがある。HELPはSOLITAIREとCHALLENGEモードで使用することが可能だ。

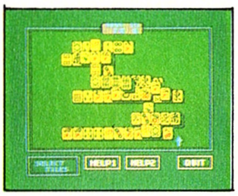

↓HELP2はやり直しや新しいゲームをしたいときに使うモードだ

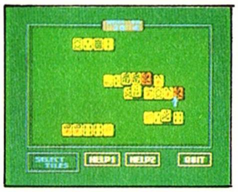

↑HELP1で取れる牌を表示したところ。わからなくなったらこれを使え

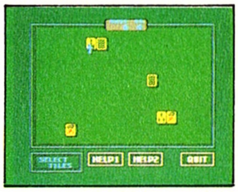
クリアのコツはコツコツ

クリアできるかどうかの分かれ目は、取る牌の位置によることが多い。コツはできるだけ上の牌から取っていくことだ。それから、取れる牌をできるだけ多くしておくこと。後は自分のカンを頼りにクリアを考えよう。6つのステージには楽な形とかなり難しい形があるので、いろいろ試してみよう。

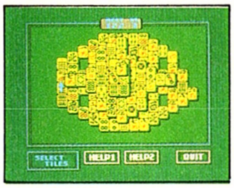

↑けっこう難しいSNAKEモードにチャレンジしてみよう

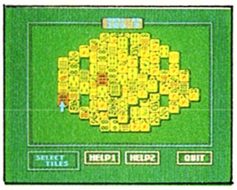

↑できるだけ上にのっている牌をへらすようにしたい

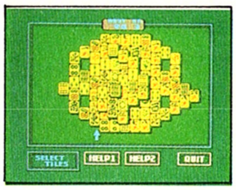

↑ここまでくるとさすがにエンディングが見えてくる

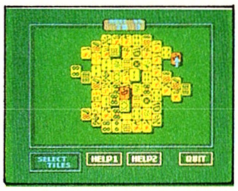

↑みごとSNAKEモードクリアできるネ!

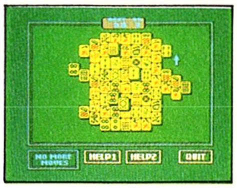

↑あっぱれ!クリアで"天晴"龍の出現だ!


↑一見楽そうでホントは難しいMONKEYに挑戦だ


↑上の牌と下の牌という組み合わせで取っていく


↑このあたりはまだ順調に減らしていったのだが…


↑取ることのできる牌が少なくなってきた予感ひしひし


↑そしてついに「NO MORE MOVES」取れる牌がなくなった

川のぬし釣り

川があるから釣りをする

かつて、「釣りは釣れなくても楽しい」との名言があった。魚を待つ、ただそれだけの時間がとてつもなく魅力的な時間に感じる。

カセット パックインビデオ/8月10日発売/￥6300(税抜き)

⦿文/忍者根本



釣りとRPGをドッキングさせた作品。「川のぬし」と呼ばれる巨大な魚を釣り上げるために、釣りと戦闘をくり返しながら、下流へと進んでいく。

釣り人たちの苦労：①

突然だが、釣りは一瞬の恋愛だと思っている。これと決めた魚を釣り上げる。ただそれだけのために水面を見つめて、アタリ（魚の反応）を待つ。ときには魚に逃げられることもある。エサだけ盗られたり、ハリとか仕掛けまで持っていっちゃう奴もいる。また、岩とか水中の草なんかに引っ掛かって糸を切断しなくちゃならないなんてこともあったりする。アタリが来るまで長時間ねばったのに、もう！　とか思うことがしばしばある。

しかし、釣りをしていて最高に気持ちの良い瞬間は、①アタリが来たとき。魚のふるえがサオから伝わってくる。まるで手のひらで魚をつかんでいるような感触だ。②魚を徐々に水面に引き上げているときに、魚のウロコが陽光に照らされて銀色にフラッシュする瞬間。まぶしい。

「川のぬし釣り」をやって、むかーしよくやっていた釣りに関する、以上のような思い出が甦った。こんな気持ちになれるソフトって貴重だと思う。

釣り人たちの苦労：②

アクションRPGとかスポーツシミュレーションとか、ミックスジャンルのゲームの呼び名がいくつかある。「川のぬし釣り」は〝フィッシングRPG〟としてプロモートされているが、アクションとRPGが結び付くように、釣りとRPGがくっついたゲームではない。釣りという使命があり、その使命をこなすために先へと進むステップがRPGとでも言うべきか。だったら釣りは普通のRPGでいうイベントにあたるのかと言えばそんなこともなく、釣りだけでも楽しめる。魚を釣ることをメインにしておいて、ちょっとあきたらRPGして、またあきたら釣りに戻って…。こんなかたよった遊び方をしたくなるようなゲーム。釣り糸をたらして出会える魚50匹に、森や野原で遭遇する敵動物48種、この少なくもなく多くもない数の自然創造物全てに会いたくなる。マジで「おさかなリスト」を作りかけたくらいだもん。プレイしていて、こんな子供みたいな気分になったソフトって久しぶりだ。

釣り人たちの苦労：③

このゲームは上と下にはスクロールしない。スタート地点からラストまで、ひたすら左に進んでいくのみだ。一瞬「うーん」と思ったが、そこがいいのかもしれない。ゲームをスタートさせた頃ならともかく、別に上や下に行きたいと思わなくなる。本当に。

情報の少なさも、特記すべき点だ。ゲーム中の登場人物数は、ほとんど「ウィザードリィ」に出てくるメッセージの数と同じくらい。てのも大げさだが、ノートが必要なRPGに比べるとスカスカした感じ。でもそこがいいのかもしれない。

情報と同様にアイテムの少なさもすごい。すごいと言ったら失礼だが、直接釣りにも体力回復にも関係のないアイテムが10個にも満たないってのもすごいでしょ。そんなシンプルさが、またいいのかもしれない。

シンプルなのに目を引く点を1つ。針にかかった魚は、見たところ2パターンの絵だけでアニメートされているのに、気持ち悪いほどリアルに見える。



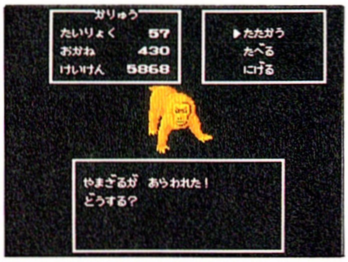
↑なぜ、この物語では、剣の代わりに釣りざおを持った勇者が旅に出るのか。実はこの名前のない主人公の妹が重い病気にかかっていて、薬が必要なのだが、その薬は川のぬしからのみ作れるものだとの話。ほいほい、出かけてきますよ



↑薬は川のぬしから作る、ってのはこの医者が教えてくれる。やぶ医者とか何とか言われながらも、彼だって釣り糸をたれている。みんな川のぬしを探している。そんな人たちがフィールド上に何人か点在しているので図々しく話しかけて情報を得る



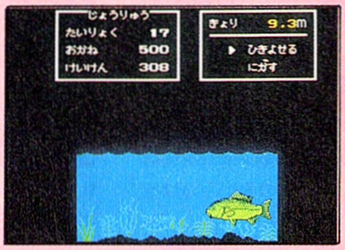
↑釣りとRPG、とは言ってもどちらかといえばメインは釣り。ポイントによって、またエサによって釣れる魚は違う。ウキは好みによって、ある人に変えてもらうことができる



↑移動中には敵に出会うこともある。釣り人がくまやワシにおそわれるならまだ良いのだが、ねずみやもぐらにやっつけられちゃうのはちょいとみじめ。山道には永遠に平和は来ないのか、おーい

コイがつれないってば！

とにかく、コイがつれない。ただそれだけなのだが、「この調子ならうまくいけば釣れるかも…」みたいな状態になったことさえない。「コイににげられた」と画面に表示されるたびに、胸がドキッとして、「ざまあみろ」とでも言われたような気分になる。ちくしょうめ。なんてこったい。



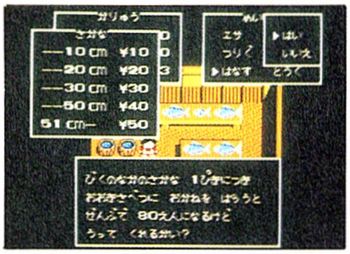


眠ることを忘れて釣りに没頭する男だっている

⊙釣りと商売と生活

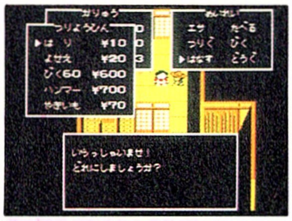


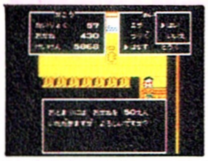
↑魚を釣ると長さが表示される。その数値によって売れる価格が決まるわけ



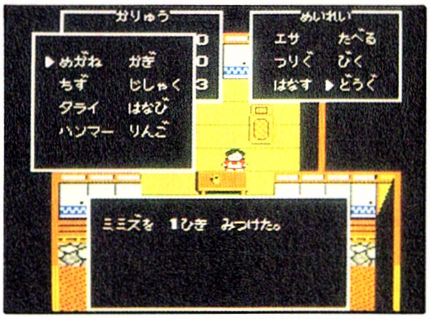
↑魚を売ることによってしか金を得ることはできない。釣りは職業でもあるようだ

→針から変なアイテムまで色々売っている





←宿屋はもちろん体力回復。もちろん先に行くほど高価に

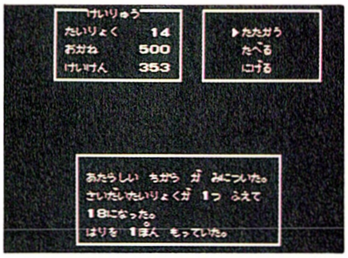


↑スタートの村で、ある人物がくれる「めがね」であるポイントを調べるとエサを発見。つまり無料

⊙戦いと体力と戦闘力



↑敵には弱点がある。カーソルが弱点を指したときにプッシュAボタン!



↑レベルが上がったとは言ってもHPが1上がるだけ。そこがいいのかもしれない

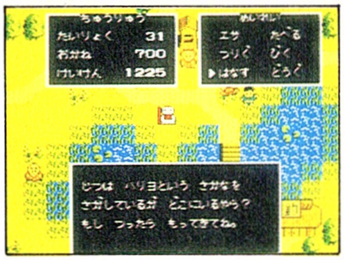
↓主人公の攻撃力は体力に関係する。残り体力が高いほど敵に与えるダメージは高くなるというわけだ



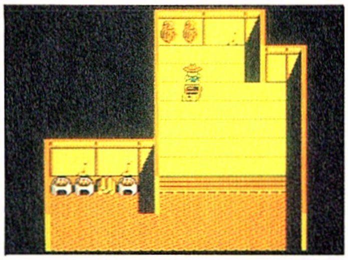


↑それは敵も同じ。ウィザードリィで敵のブレスがHPの半分のダメージなのと同じようなもの

⊙旅と思いやり



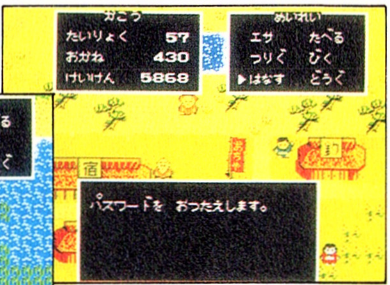
↑何か持って来いと言う奴は、必ず役に立つものをくれる。ちょいと待ってな



↑村には、たまにわざとらしく宝箱がぽつんと置いてある。盗んでも何も言われない

↓情報はせっせと集める。とは言ってもそんなに人が多くないので、混乱するほどではない





↑ここにいるとぼけた地蔵に話しかけるとさらにとぼけたことにパスワードをしゃべり出す。さっさとメモだ



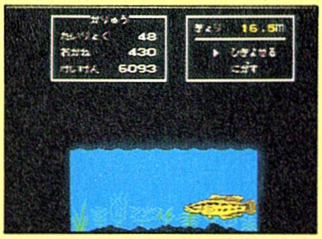
釣りのやりかた日記





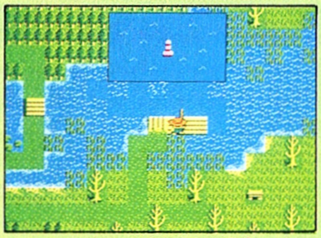
1月1日(晴れ)

今日、いもりを釣ったらば、けーけんちが少しふえた。てことはここでちょっぴりレベルをあげたりすればいいのか。誰にも教えてやらないようにしよう。



2月2日(14度)

今日、重い魚を釣った。重い魚は、ある程度およがせておいてから少しずつ引き始めると、意外と楽に釣ることができるのに気がついた。得をした。



3月3日(予定)

あるポイントで釣りをしていたら魚がいなくなった。でも宿に泊まったらまた復活していた。それに1回死んだときも魚が戻っていた。得をした。

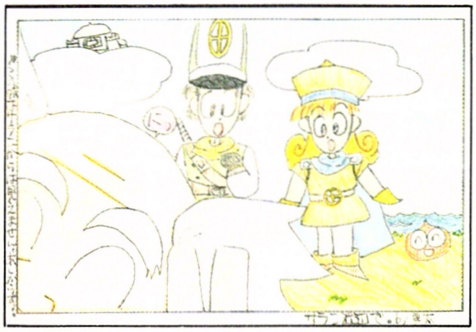


4月4日(税別)

よその人にタライをもらった。うれしくって水の上でのっていたら、何だかくたびれてきて、いつの間にかおじぞーさんの前でねていた。損をした。

Dragon Quest IV
MASTER'S CLUB

誌上RPGを期待していたみなさんごめんなさい。今回は都合で誌上RPGはお休み。かわりに第2回データファイルを急きょ特集してみました。プレイの参考にしてみてくださいね。



◀No.0566 新潟県・栗太

DRAGON QUEST IV 友の会

クリフトを賢くする方法

その1

私のところのクリフトくんも、最初はアリーナびいきのひ弱な少年でした。でも、あたしはアリーナがあんまり好きじゃないから馬車に入れて、クリフトを外に出して戦ったのね。そうしたらクリフトくんのひいきはなくなりました。今では攻撃力はパーティーの中で4位。守備力は1位。HPは…5位(低い)の立派な少年になりました。ひいきを直されたい方はお試しください。

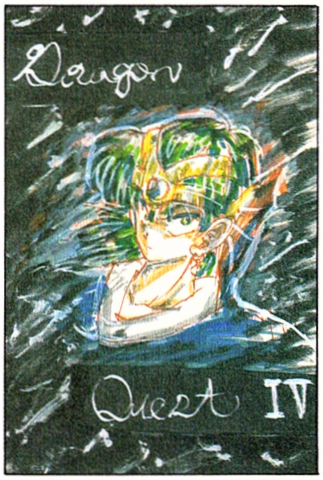
No.0252　佐賀県・ちょこ例徒

その2

よーするに彼はザキ系しか知らないからザキを連発するわけです（けなげじゃあないですか)。ですから「使うと敵にダメージをあたえるアイテム」を持たせるといいのです。例えばてんばつのつえとかね。防具ははぐメタグッズやしあわせグッズなどがおススメ。このくらい手をかけんと彼はまじめに



◀No.0249 大阪府・R・アイリン



◀No.0567 神奈川県・据野肴介

MASTER'S DATA FILE

前号で第2回の予定はないと言いながらも第2回です。没ハガキの中からみんなの意見をまとめてみました。

第2回

混乱したキャラクターの行動

みんなが投稿してくれるレポートの中で、特に多いのが混乱したキャラクターの行動について。一生懸命行動を調べてくれた人、感想を書いてきてくれた人の2通りあります。そこで、このふたつを合体させ、合作レポートを作ってみることにしました。ただ、これはあくまでも合作なので、行動一覧表にヌケがあるようです。新しい行動を発見した人は、友の会までご一報を。

こんらん

全体的に「IIIとくらべてダンゼンおもしろくなった」という意見が大多数。ただ、敵を倒すという意味でのメダパニは「IIIに比べて使えなくなった(No.0194 北海道・引田天空)」という意見に代表されるとおり。どうやらお遊び的な要素が強くなりすぎているようです。「第二のパルプンテ(同・引田天空)」とも言えます。でも人気があるのはナゼでしょうか。

人気効果ベスト10

1	勇　者	ぼくちゃんスライムよ	12%
2	クリフト	説　教	9%
3	ミネア	ヨロイをぬぐ	8%
4	マーニャ	コイン請求	5%
5	トルネコ	商売を始める	5%
6	ブライ	呪文のド忘れ	5%
7	ブライ	落とし穴	5%
8	トルネコ	1Gを投げる	5%
9	クリフト	道順をきく	5%
10	アリーナ	石をわる	3%

※複数回答制です

混乱したときの行動一覧

代表者：No.0570 埼玉県・とらこん

ライアン	ぼーっと見ている
	こうげき！　しかし体がついて行かず何もできない
	○○○を応援した！　「ふれーふれー○○○！」
アリーナ	「きえーっ!!　力だめしに足元の石を割りはじめた
	泣きだした「えーん！　おうちに帰りたーい！　えーん！　えーん！」
	○○○をつかんで投げとばした
	こうげき！　ミス！　×××にダメージを与えられない（3回連続）
クリフト	小石を拾って投げつけた。×××に命中！（1～3のダメージ）
	「あの一、アリアハンまではどう行ったらいいんでしょうか？」×××は答えない
	説教をはじめた！「旅人にはもっと親切にするもんですよ。くどくどくど…」
	×××にベホマをとなえた
ブライ	落とし穴を掘った！　×××は落とし穴に落ちた
	イオナズ…しまった呪文をど忘れしている
	「うーんわしゃいったい何をするんじゃったかのう…？」
	△△△をほうり投げた
トルネコ	1ゴールドを投げつけた
トルネコ	馬車に逃げ帰った
	商売をはじめた！「さあさあ△△△はいかが？　お安くしますよ」
	お金を数えはじめた
ミネア	ここはどこ、私はだーれ？
	どちらが勝つか占っている
	悲鳴をあげた「きゃー！　やめて！　やめて！」
	△△△をぬぎすてた！　×××はうっとりミネアに見とれている！
マーニャ	×××につかみかかった！　マーニャははじき飛ばされた！
	ぼーっと見ている
	逃げだした
	先頭におどり出た
	投げキスを送った！　×××は喜んだ！
	「ねーねー○○○さん、コインくださらない？　あらここカジノじゃないの？」
勇者	「ぼくちゃんスライムよ。うふふふ…」
	つまずいて転んだ
	△△△を投げ捨てた

働きません。でも好き♥

No.0562　広島県・高野みお

クリフトファンはアリーナから引き離して育てよ！　ってか？

キラーピアスとは

アリーナに最強のキラーピアス。名前の由来は…キラー＝爪。ピアス＝耳の飾り。1対で成っている。…つまり"1対の爪"というわけ。なんとなく2回攻撃の理由がわかるでしょ？

No.0563　愛知県・沙夜谷渚

なるほど、耳飾りで攻撃しているわけじゃないんだね。安心。

スライムピアスの話

勇者と7人の導かれし者たちは、それぞれ左耳にスライムのピアスをしておりました。

8人の導かれし者たちが集まったとき、8個のスライムピアスは合体してキングスライムの水晶玉となり、永く占い師のミネアに愛用されましたとさ。

No.0564　山口県・クリりん

男勇者だけ両耳にしてたから片耳だけのこったわけだ。

Vol.12のI・M・ティーさんへ

リンダさんと神父さんのその後でしょ。アイツを倒したあと、ミネアとマーニャがモンバーバラへ着いたとき、集まってくる村人の中にいましたよ。

No.0523　滋賀県・勇者ロトが好き♥

うまくいってるってわけね。安心しましょう。

Vol.13 引田天空さんへ

デピちゃんがロザちゃんに迎えに来てもらえない、というのはありません。templeさんの言っているとおり、ロザちゃんがピサちゃんを迎えに来るのです。ただし、引田天空さんのいうとおりデピちゃんの肉体は完全には滅んでいないので、後で復活するかもしれません。けどそのときはデピちゃんの肉体と残留思念だけなのです。ピサちゃんの魂はロザちゃんといっしょに天上へ昇ったのです。そうでなければドラクエIVはあまりにもひどすぎます。

No.0565　広島県・ロト・DNA・すずむ

だからこそロザちゃんが生き返らなかったのも納得いくよね。



◀No.0568　北海道・せるりな♥



◀No.0569　静岡県・狐火☆りん

ほんっとに後悔！

あー！　やらなければよかった！　激安でコインを買うウラ技。はぐれc-hanの盾がほしいばかりにためしてしまった…。買えたのはいいんだけど、まだ山のよーにコインが残ってるし…。

でもボクが一番くやんでるのは、そのおかげでコインを乱雑にあつかってしまうことだ。2万枚ぐらいしか持ってなかった頃は、かなり慎重にかけてたんだよな。その分あたったときはうれしーし、はずれた時はすごくくやしかった。でも今はどーだ！　そんな感情どっかに飛んで行っちゃったよ！　やった自分が悪いんだけどね。

ボクは本当にIVをやる楽しみをなくしました。誰かIVを末長く楽しむ方法を教えてください。

No.0201　茨城県・夕香真琴

この技や見えない気球の技は、ホントーにバランスくずします。

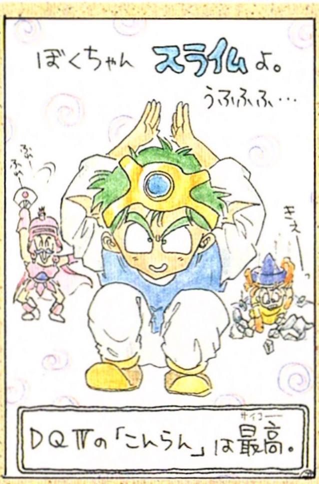
混乱の人気のワケは？

1番人気のある混乱パターンは、勇者のぼくちゃんスライム。「目が点になった(No.0104　大阪府・こーよう)」「2度とメダパニができない(No.0571　神奈川県・秋山とや)」など、人気というよりは衝撃をうけているよう。中には「お師匠様と呼ばせて(No.0289　静岡県・Rotoの剣)」との声も…。

男の子に人気なのが、ミネアの脱衣。「ドキッ♡としました(No.0572　大阪府・DQK)」というのが代表的な意見。女の子の冷静な意見に「混乱して服をぬぎ出すのがミネアだとは思わなかった(No.0542　宮城県・あまの)」というものもあります。

女の子に人気なのがクリフトの説教と道を尋ねること。「クリフトが一番プッツン。でも何倍も好きになりました(No.0573　埼玉県・きたはら拓美)」とクリフト派を喜ばせました。

さて、ここでもう1度意見をふり返ります。Rotoの剣さんときたはらさんは、混乱したキャラクターを見てよけいにそのキャラクターが好きになっています。一方、あまのさんは「ミネアらしくない」と思っています。



◀No.0196　山口県・竜の女王

つまり、この混乱というヤツは、そのキャラクターらしさを強く押し出しているのではないかと思います。らしさを押し出すことでキャラクターに味を付け、好感を持たせる結果に至っているのです。それがさらに混乱自体にもおもしろさを添加、結果として人気が出たのではないでしょうか。

もうひとつ、こんな意見があります。「混乱すると人間って本性がでるもんなんだなあ…しみじみ(No.0574　静岡県・りゅうゆうしえん)」彼女の意見、なかなか的を得ていると思いませんか。

アンケートをします

今回の合作レポートはいかがでしたでしょうか。みなさんもマスターズレポートを送ってくれるときは、結果とともに考察をつけていただくと非常に採用されやすいです。投稿をお待ちしてます。

レポートを1人で仕上げるのはかなり難しい。低年齢層のみんなにはムリかな？　ということで、また合作レポートを実施します。右の質問に答えて友の会あてに送ってください。そのとき、ひとことコメントをつけていただくと、非常にうれしいです。よろしくね。

質問に答えてね

1. いちばん好きな章は第何章ですか？
2. IVに登場するキャラクターの中で、いちばん好きなのは？
3. IVに登場するモンスターの中で、いちばん好きなのは？
4. いちばん興味をひかれたイベントはどれですか？
5. 3種のカジノの中で、いちばん好きなのは？
6. 集めた小さなメダルは全部でいくつですか？
7. ドラクエシリーズI～IVの中で、いちばんよかったのは？

★募集★

マスターズクラブ友の会ではドラクエに関するご意見をお待ちしてます。ハガキが採用されれば会員になれるというカンタンなシステムですから気軽に投稿してね。マスターズデータファイルやアンケートも同時に募集してるよ!!



▲No.0549　神奈川県・優木魔美子

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文／RYOII



★遊戯少年倶楽部★ VOL.28 ゆうぎしょうねんくらぶ

いや〜、待ちに待った夏休みだネ。もう夏休みの計画バッチリ固めたかな!? 中央道で信州へと思っているんだけど大月までの超渋滞にはゲームボーイが活躍してくれそうなのだ。

故きを温ねて新しきを知るのがゲームボーイなのだろうか!?

「温故知新」と書いて「ふるきをたずねてあたらしきをしる」と読むんだけど、ゲームボーイをプレイしているとどーも頭のすみにこの言葉が浮かんでは消え、消えては浮かびするのです。

古いものに接して新しいものを学びとるというような意味なんだけれど、ゲームボーイのほとんどがそんなゲームのような気がしてなりません。

たとえば今回の目玉である「ボンバーボーイ」。「ボンバーマン」のリメイクバージョンなんだけれど、まさに「温故知新」の典型って感じ。

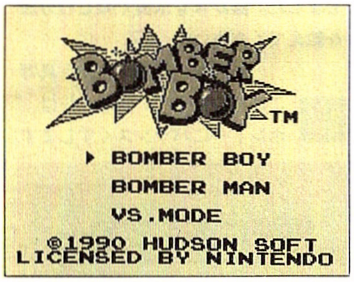
どうもゲームボーイは、ファミコンなどのゲームの移植というふるきをたずねる傾向が強くて、しかもふるきをたずねるだけのゲームが多いのがつらかったりして、やっぱ新しきも知ってもらわないと。そういう意味で「ボンバーボーイ」はボンバーマンを残しながらも新しきものに挑戦している姿が見られるゲームといえます。今回のもう1つの目玉がGB版「ウィズ」の発表。発売はまだ先なんだけれど、ついにRPGの大家がゲームボーイに登場する。新しきを知ってほしい半面、あまりにデフォルメされていたらどうしようって期待と不安なのだ。

ボンバーボーイ

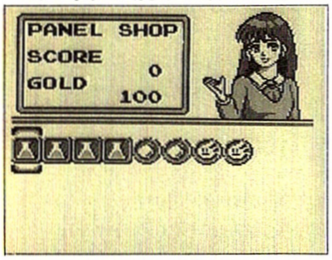
■ハドソン■8月31日発売■¥3500(税込み)

ACG 対戦用

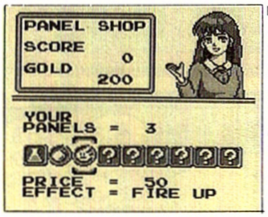
ボンバーマンはオリジナルから数年が経つゲームだが、いろいろな姿に形を変えてたびたび登場しているゲームだ。今回登場したゲームボーイ版ボンバーマンであるボンバーボーイは、ハンディタイプであるゲームボーイの特性を考えて、アイテムを購入制度としてスピード化をはかっている。古き良き時代のボンバーマンモードも入っている。



アイテムはショップで



↑これはアイテムを売るモード。必要ないものを売って必須アイテム買おう



←GOLDの範囲でアイテムを買うのだ

アイテムは中央の町で購入することができる。基本アイテムとしていつでも買えるのは特効薬（100）、爆弾（50）、ファイアー（50）の3つだ。このほかに？マークアイテムもある。売ることもできるからネ。

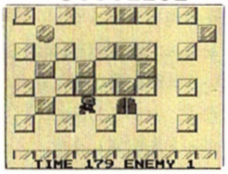
ポイント稼いでアイテム購入

ボンバーマンとボンバーボーイの大きな違いはアイテム獲得の方法だ。ボンバーマンはブロック内にアイテムがあったけど、ボンバーボーイではアイテムはショップ購入制に変わっている。これはゲームボーイの機動性を考えた配慮とのことで、これでスピーディなボンバーボーイを楽しむことができる。

8つの工場を制覇しよう

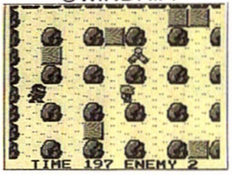
ボンバーボーイが探検する工場は全部で8つ。ワープゾーンがあったり、フィールドが動いていたりとどの工場も特徴がある。しかも、その工場の持つアイテムがどこかにかくされているので発見しなければならない。難易度も違っているし制限時間もあるので素早くそして高得点を狙うんだ。

①CUOLECE



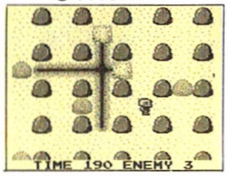
↑ドアを発見したゾ

②WINDRIA



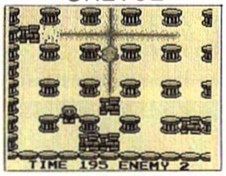
↑敵の動きをよんで倒すんだ

③THULIA



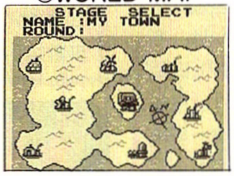
↑爆弾を有効にしかけよう

④HEVOL



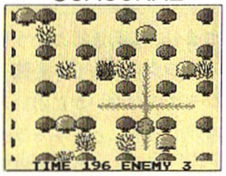
↑爆弾パワーアップだ

⑤WORLD MAP



↑マイタウンでアイテム補給

⑥JAGORAZ



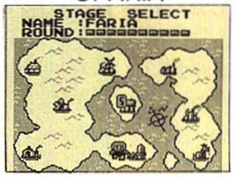
↑プッシュのあるステージだ

⑦GRAD



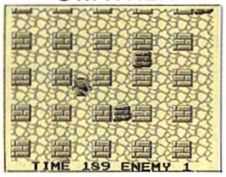
↑岩が開くとワープゾーンに

⑧FARIA



↑FARIAはラウンドが10個だ

⑨WATHER

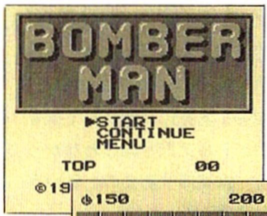


↑敵（ENEMY）はあと1匹だ！

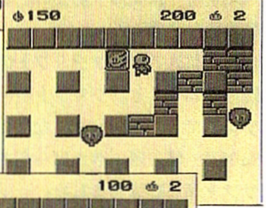
ボンバーマン

ボンバーボーイはスピーディになって、いろいろな変化もついていていいのだが、あのなんとも人を食った動きと、成長させると強烈な破壊力を持った爆弾、そしてブロックに潜むアイテム探しなどおもしろ要素がたくさんつまったボンバーマンも捨てがたい。ボンバーボーイに比べてシンプルではあるけど、飽きのこないゲームといえるのではないだろうか。

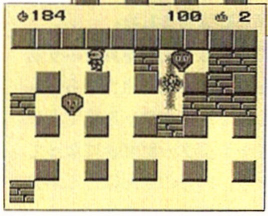
ボンバーボーイがアクション性重視だとすれば、ボンバーマンはパズル性に重点が置かれているゲームだ。



←昔なつかしいボンバーマンなのだ



←アイテムパネル出現！



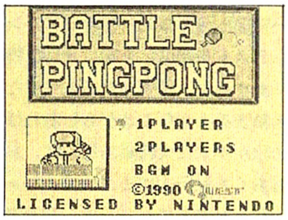
←敵がはれつするときの顔がステキ

バトルピンポン

SPG 対戦用

■クエスト■8月31日発売■¥3300(税込み)

地味で暗いといわれた卓球も、ユニフォームや卓球台などの改革があって最近ようやく明るくなってきたが、いまいっぽ。バトルピンポンはカットやスマッシュなどもかね備えた本格派。さてこちらは人気に火はつくか!?

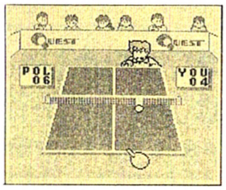


戦略的ピンポンを実践しよう

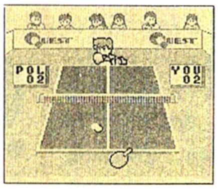
ネットをはさんだスポーツゲームは、ボールのくる場所への移動とボールを打つという作業をしなければならず、前者の動作が難しく敬遠されるむきもあった。しかし、このゲームではその動作をゲームボーイがしてくれるので、打つことに専念できる。ドライブ、カット、スマッシュといった球種を状況に応じて打ちわけるんだ。

トーナメントモード

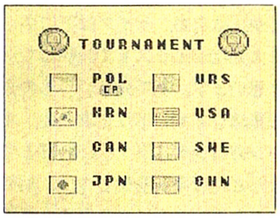
ポーランド、アメリカ、ソ連、中国、カナダ、韓国、スイス、日本の8ヵ国によるトーナメントモードだ。



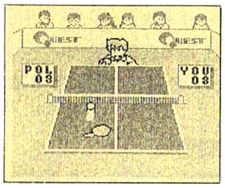
↑フォアハンドでノーマルな打ち合いを



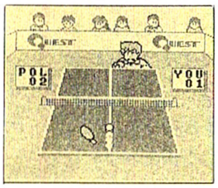
↑バックハンドでスピンをかける



↑トーナメントモードで各国の強敵を倒すんだ



↑フォアハンドのカット打ち



↑バックハンドのカット打ちだ!

ワイドボーイでズームアップ

■サン電子■8月下旬発売予定■¥1480(税抜き)
ゲームボーイおよびソフト販売店で購入できます。

ファミコンもそうなんだけど、売れてくるといろいろなオプションが登場してくる。さて、今回ゲームボーイに登場したアイテムはワイドボーイだ。

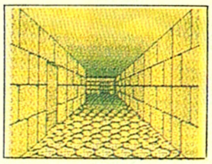
これは、写真のようにディスプレイ上に取り付けると画面がズームアップし見やすくなるというもの。カウチポテトにはうれしいアイテムといえるのでは。

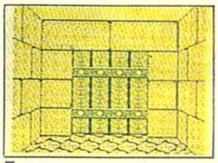

↑ワイドボーイをこのようにセットしてズームアップ

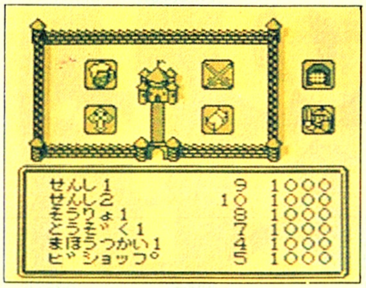

↑もっと大きな画面にしたいときはこうすればOK!

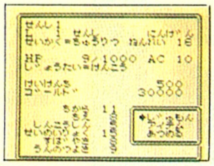
速報 姿見たり!! GB版 Wizardry

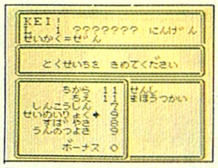
ウィザードリィがゲームボーイに!との情報が飛び込んできて、いったいどんなゲームになるんだって話題騒然。発表されたところによるとオリジナルシナリオによる3DRPG、1フロアは16×16でオートマッピング機能付き。通信機能つきでアイテム、お金の受渡しがOKの予定とのこと。


↑ウィズのダンジョン内のグラフィックだ


↑トビラのグラフィックもなかなかのもの


↑キャッスル全景。ビジュアルシーンはゲームボーイ版ならでは


↑キャラクターのステータス画面

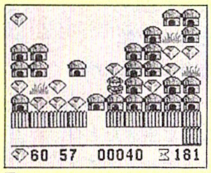

↑キャラクターメイキング画面だ

新作ぞくぞく6本大紹介!!

バルダーダッシュ

■ビクター音楽産業■9月28日発売■¥3400(税込み)

アメリカ産のパズルゲームのGB版だ。ステージ内にあるダイヤモンドを取りながらゴールをめざすんだけど、取り方がまずいと岩が落ちてきてつぶされてしまうのだ。

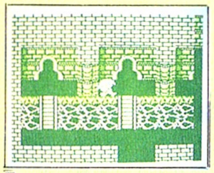


↑ダイヤをとって家におしつぶされるな!

TWIN'S

■アテナ■発売日未定■価格未定

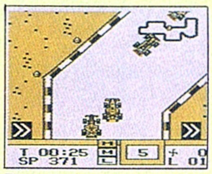
光の世界と闇の世界の戦いを描いたRPGだ。横や斜めからの画面を用いて変化をもたせているところが新しいところだ。通信ケーブルで友達と協力してのプレイが可能だ。


↑お城の中を探検しているところか!?

F1ボーイ

■アスク講談社■9月発売予定■¥3300(税込み)

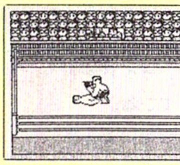
平面タイプのレーシングゲームだ。F1の16戦のコースをシミュレートしている。練習モードでフリー走行したら友達と対戦プレイでレースにのぞむんだ。


↑フェニックスの市街地コースを走る

プロレス

■ヒューマン■9月21日発売■¥3500(税込み)

卍固めやサソリ固め、ラリアート、パワーボムといった必殺技を持ったレスラーが登場。操作によって1人10個以上の技がかけられるのが特徴のプロレスゲームだ。


↑パワーボムが決った瞬間だ!

アレサ

■やのまん■11月下旬発売予定■¥3500(税込み)

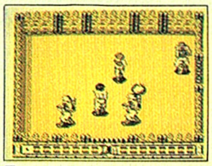
アレサ大陸を舞台に、アレサ王の2人の娘と、彼女たちをとらえようとするハワードとの戦いを描いたRPGだ。主人公の女の子マテリアの冒険がスタートする。


↑お店にはかわゆい女の子がいるゾ

怒りの要塞

■ジャレコ■12月上旬発売予定■価格未定

敵巨大要塞を内部から破壊せよというミッションを受けた工作員が2人要塞へ潜入。4方向シューティングでアイテムを取りながら要塞破壊を狙うのだ。


↑要塞の中で敵に囲まれてしまったが…

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会





投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の出張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

最近、モンスタートップ10とかお知らせとかが多くて、皆さんの意見やイラストの紹介が少なくなりがちなウィザードリィ友の会です。ごめんなさい。さらに今回もごめんなさい。またしてもお知らせが大きなスペースをとってしまいました。でもでも、今回はすばらしいお話がとびだすとのウワサが…。

ゲームボーイ版ウィザードリィ発表!!

●以前から、ウィザードリィ友の会で議論されていたゲームボーイ版ウィザードリィが、ついに現実のものに！

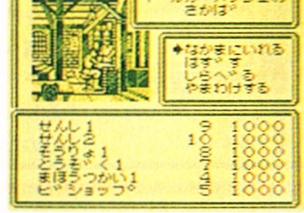
発売時期や価格は未定ながら、内容に関する情報が得られたので紹介しよう。

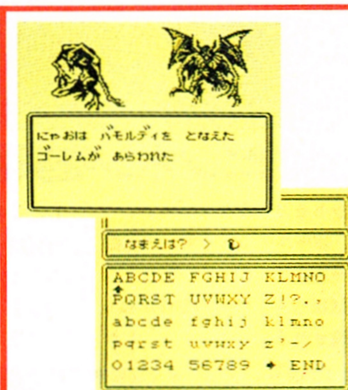
おおよそ、今までのファミコン版と同じ作りで、細かい点にゲームボーイ版オリジナルのアレンジがなされている。まず、シナリオはオリジナルで、タイトル画面を見ると〝SUFFERING OF QUEEN〟とある。直訳すると「女王の苦悩」という意味か。冒険のスタート地点であるキャッスルに目を向けると、ここにもちょっとしたアレンジが見られる。今まで文字だけだったキャッスル、ギルガメッシュ、カント寺院などにビジュアルが加わった。他にもビジュアルシーンは多用されるかも知れないとのことだ。

いざ迷宮へ。マップは16×16。オートマッピング付き。バッテリーバックアップされたマップデータが、デュマピックで呼び出せるというものだ。全部で何フロアになるかはまだ不明。

戦闘は最もアレンジされた部分だと言える。パソコン＃5のようにシーフが飛び道具で攻撃できるなど、後衛は身を守るだけではなくなった。さらにレベルが上がれば、モンスター召喚魔法を使うことができるようにもなる。スペルはパソコン＃5と同じものを使用する。アイテムはオリジナルのものもあるらしい。モンスターは新旧色々らしく、デザインは池上明子。また、ゲームボーイ2台で通信ができ、アイテムやお金を渡したりできるそうだ。

今のところ知ることができるのは以上。今後も情報が入り次第レポートするのでゲームボーイを持っていない人は今のうちに買っておいたほうがいいかも。また1ページ手前のゲームボーイクラブでも少し紹介していますのでそちらも見てね。





Y-193 新ウィザードリィはワードナか…??

●早くもアスキーさんがウィズの新作を出す！　それも100%オリジナルで。

※ストーリー※

「魔除け」を盗んだ究極のライセンスローブ「ワードナ」から「魔除け」を取りもどせ！

※概要説明※

1．呪文の効果が大幅に改良された。ウィズIIIで好評だった新呪文はあっさりなくなったみたい。

ティルトウェイト…自分を中心にして核爆発を起こす。決して使ってはならないスペルだ。

ハリト…針が10本、敵の目につきささる(痛そう…)。

モリト…モリが10本、敵の急所をつらぬく(あのね…)。

ディ…アルファベットの4番目の文字である。それがどーしたって。

マツ…いくら待っても何も起こんないってばさ。

2．マジックアイテムもすごい！

村正宗(ムラマサムネ)…東方産の伝説の名酒。

聖なる鎧…いかなる者にも着用が許されない神聖な鎧(誰も装備できない)。

トロールの指輪…なんと生きたトロールをそのまま…。もうやめろって？

3．モンスター…今回も末弥純先生はすばらしい仕事をしてくれたようだ。マダルトを唱えつつクリティカルヒットを出してくる「ワーペンギン」や、100レベルドレインを持つ「ジャイアントアークデーモンロード」、1度かみつくと2度とはなれない「ジャイアントすっぽん」など、イカしている。

が、残念なことに最新情報によると発売が無期延期になったとさ。

(千葉県・しょお君)

㊙200人目の採用投稿者を実はねらっていたんだよね。残念でしたっと。

Y-194 4コマ漫画コンテスト大募集じゃ！

㊙突然ですがウィザードリィに関するテーマなら何でもアリの4コママンガコンテストを開催します。メ切は特にありませんが、優秀作があまりにたくさん集まるようなことがもしあれば、この秋か年末に大特集あるいは、おそれおおくも単行本にまとめてみちゃおうかなどと考えてたりして。採用者には当然金一封ものですね。テーマはとりあえず①モンスターの部②アイテムの部③種族の部④呪文の部⑤その他、と分類しておきます。1人何作でも可。モノクロ、カラー、描き方（ペンとか筆とか）は自由。サイズは下にさくやーま大先生がイラストで説明してくれると思います。あて先はいつもの必勝本編集部ウィザードリィ友の会、4コママンガコンテスト・○○の部まで。ちょっとだけ不安を感じつつ、期待してたりして。さあ、きみもウィズ界の長谷川町子をめざそう！（うそうそ）



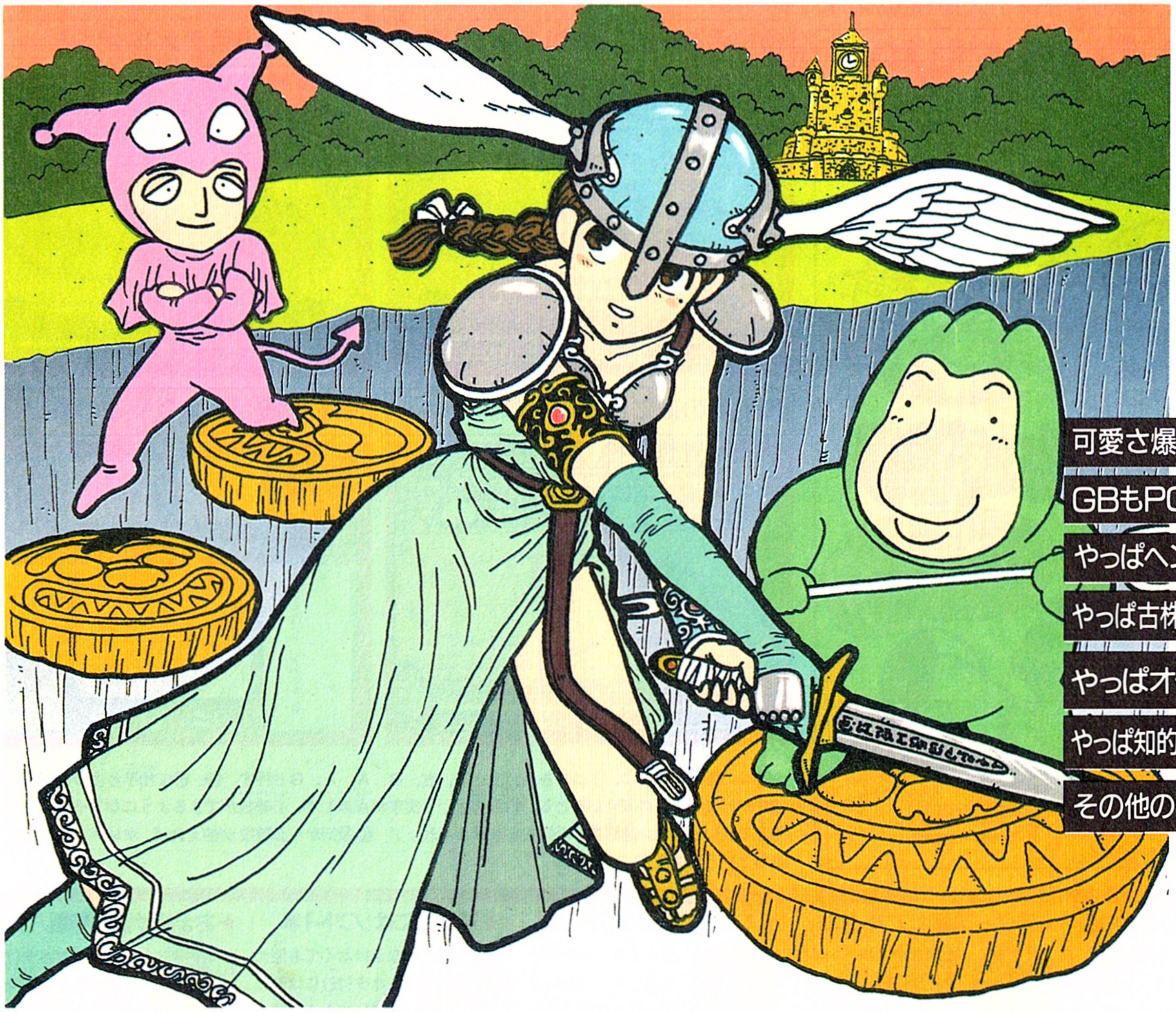
Wizardry

バグボーイクラブ

BUG-BOY CLUB

BBCには、すぐれた技と8種類のお笑いが、混然一体となって溶けこんでいます。しっかり読んでいただけると、有効成分のおかげで、血行が良くなり新陳代謝を活発にします。悩みごとなどをしているときの滋養強壮、ストレス解消に役立ちます。

楽しさを味方につけました！
これが必本のハイクオリティ



- 可愛さ爆発SD大特集の技！
- GBもPCも元気いっぱい！
- やっぱヘンだよ、へんなもの！
- やっぱ古株、紙コンアトランダム！
- やっぱオモロイ、投稿写真！
- やっぱ知的に、流行語ウイザード！
- その他の企画もやっぱ最高っ！

Vol. 16・17

どれもみ〜んなお得な情



必殺技がイキナリ使えちゃうのだ!!

これさえ覚えればコワイもんなし！　横綱だって夢じゃないッ!!

SOFT 5

FC SDバトル大相撲

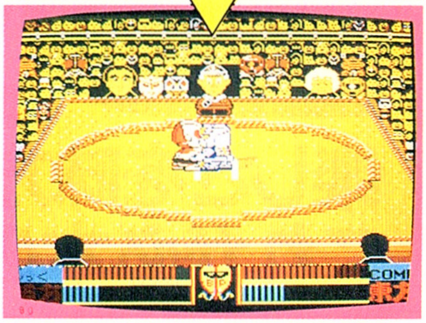
本来は自分の体力が減ったときにしか使えない必殺技が、もし体力が満タンの立会い直後から使えたとしたら？　これはもう、超楽勝の取りくみとなることは間違いない。こんな嬉しい荒技が使えるぞ、とゆー情報を提供してくれたのは、埼玉県在住の大野特派員だ。個人戦のときにしか使えない技だけど、これさえ使えば鬼に金棒、洗濯機にからまん棒。まさにコワイもんなし！　横綱にだって、あっとゆー間になれることうけあいってモンだ。ただし、この技はパスワードで遊ぶときは無効となってしまう。横綱になるまでず〜っと使いたい、という人はパスワードを取って続きからプレイすることができないので、そのまま電源を入れっぱなしにして、横綱になれるまでプレイするしかない。でも、パスワードはメモしておいた方がイイぞ。



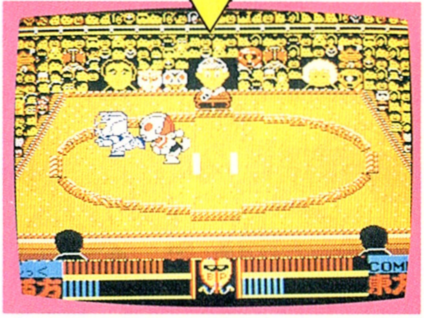
❶スタート画面でコマンドを入力



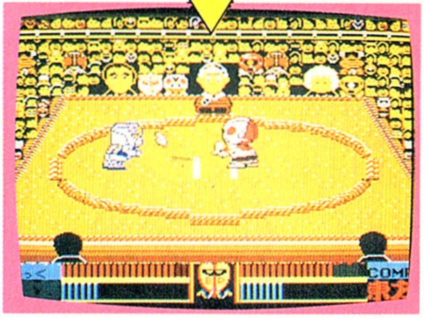
❷立会い直後にがぶりよつ!!



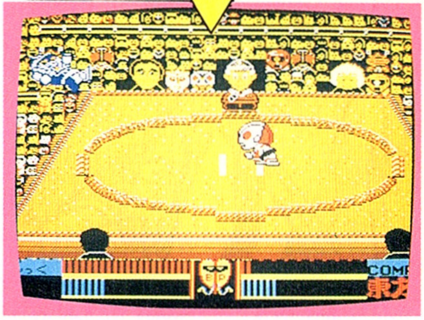
❸相手を投げて間合いをとるのだ



❹必殺がもう使えちゃうぞッ!!



❺宇宙のはてまでふっ飛べーッ！



❻必殺技が使えりゃこの通り



⬆❶この画面のときに、Iコンを上、左、下、右、B、A、A、Bと押す。❷、❸て相手とよつに組み、投げ技をかけて相手との間合いをとる。❹西方という文字が点滅して、必殺技ができるようになるぞ。❺相手が立ち直る前にBボタン連打で、必殺技をかけまくれッ！　❻最初から必殺技が使えれば、ホレ！　ご覧のように楽勝というワケよ!!

★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト５本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト３本プレゼント!!

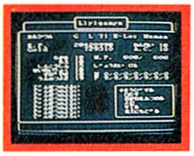
★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト２本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト１本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

報ばっかり!!

ゲゲッ！　と驚く荒技から、フ～ンと感心するお得技までがギッシリ満載。絶対に損はさせませんッ!!

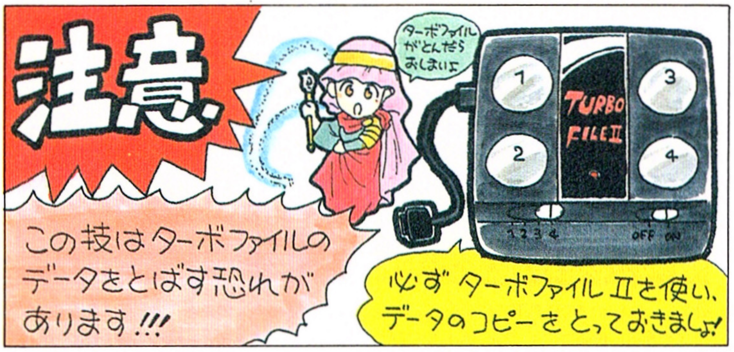


コッズアイテム増殖法

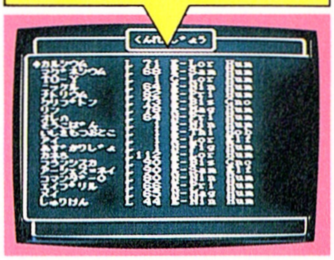
夢のような荒技を試してみよう

FC ウィザードリィIII

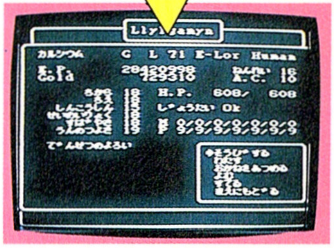
東京都の関根特派員からの報告は、コッズアイテムだろうが何だろうが、とにかく好きなアイテムを好きなだけ増やせる、超ラッキーなお得技だ！　あの1組しか入手できない、と～っても貴重なコッズアイテムでさえ、ターボファイルさえあれば、10組だろうが50組だろうが100組だろうが、好きなだけ揃えることができちゃうのだ。ターボファイルを持っているウィズフリークなら、ぜひ試してみよう。ただ、どうせ使うなら、ファイル量の多いIIの方を使った方が安心だぞ。



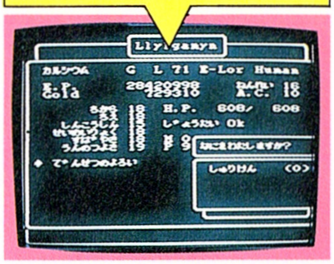
❶キャラの名簿を確認



❷増やしたい物はと……



❸今度は一番下のキャラに



❹リセットを押すだけ



⬆❶キャラの名簿の一番上と一番下が誰かを確認。❷増やしたい物を名簿の一番上のキャラに持たせてセーブ。❸今度は一番上のキャラに持たせたアイテムを、一番下のキャラに渡す。❹あとはデータをロードさせ、『はい』と答えた直後にリセットボタンを押せ！

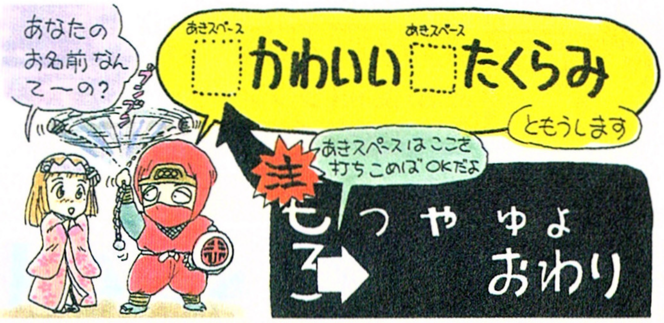


謎のボスキャラ出現

変なキャラとイキナリ戦闘だ!!

FC じゃじゃ丸 撃魔伝

愛知県の風間特派員の情報は、不思議なボスキャラが登場するとゆー、一風変わった情報だ。これによると、ちょっぴりブリッ子な名前を入力することによって、いきなり正体不明のボスキャラとの戦闘シーンになるらしい。しかも、このときじゃじゃ丸は無敵となり、術も使い放題の状態となる。これなら誰でも絶対に勝てるとゆーもんだ。でも、このボスキャラって一体何者なんだろうね!?



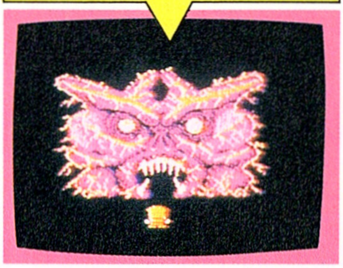
❶ブリブリな名前を入力ッ!!



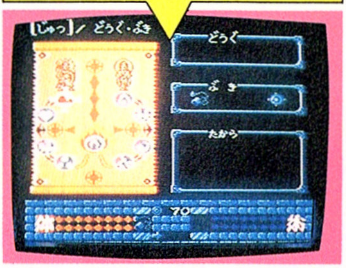
❷ここまではフツウだけど…



❸いきなり正体不明のボスが！



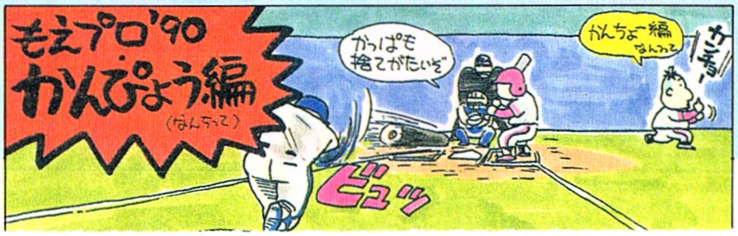
❹じゃじゃ丸は無敵なのだ



⬆名前を“□かわいい□たくらみ”と入力する。□の部分は空スペースね。するとフツーにゲームが始まるが、途中で突然ボスキャラが登場。このとき、じゃじゃ丸は無敵なのだ。

次号のお題　燃えプロ'90感動編

次号のお題は、ジャレコの新作『燃えプロ'90感動編』だ！　タイトルにも負けないような、モーレツに感動できる技を期待してるぞ。誰でもイイ、俺を、この俺を感動させてくれいッ!!





音セレ、難易度選びだ！

いろいろ選択の自由あははー

SOFT 3

PC スーパースターソルジャー

気合いの入ったシューティング、スーパースターソルジャーのサウンドテストとレベルセレクトを発見してくれたのは、東京都の早瀬特派員。隣のコマンドをタイトル画面で入力すると、56の音楽＆効果音、４つの難易度が選べるようになるんだ。ちなみに難易度は、"POOR BODY"、"OFFICIAL LEVEL"、"GO GO ENEMYS"、"すげえぜ！"の４種類に分かれているぞ。

タイトル画面で、左、Ⅱ、上、Ⅱ、右、Ⅱ、下、Ⅱ、左、Ⅰ、上、Ⅰ、右、Ⅰ、下、Ⅰ。ⅠとⅡ、セレクトとⅠを８回ずつ



❶タイトル画面でコマンド！



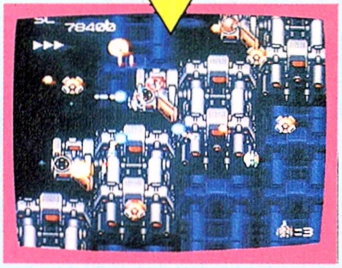
❷56の音が選べる！



❸おまけに難易度まで!!



❹本当にすげえぜ!!



❶タイトル画面"NORMAL GAME！"と出ているときに、上のコマンドを入力。コマンド最後の２行は、それぞれ同時に８回ずつ、ゆっくり確実に押そう。❷成功するとこの画面 ❸また、SOUND TESTの下のGAME LEVELを選ぶと、✚ボタンの左右で４段階の難易度が設定できる。❹４つの中で最も難しい「すげえぜ！」をやってみると一面から弾が多い



お好きな面へどうぞ

おお！便利！ラウンドセレクト

SOFT 2

PC 麻雀学園マイルド

新バージョンのマイルドの、ラウンドセレクトを見つけてくれたのは、大阪府の稲村特派員だ。この技さえ使えば、みかちゃんにも、不良のお姉ちゃんにも、もちろん学園長にだって、すぐ勝負をいどめるんだ。いきなり学園長のところへ行ってもいいけど、簡単には勝てないぞ。

左、右、Ⅰ、Ⅱ 左、右、Ⅰ、Ⅱ １～９回Ⅰを押しランボタン。

❶学園モードにカーソル！



❷らっきぃ　最後の面だ！



❶モード選択画面で、がくえんモードにカーソルを合わせて、上のコマンドを入力する。❷１面から９面まで選べる。さらに、最後の学園長にもすぐ会えるのだっ!!



声優メッセージ＆２周目

標本室の黒板を思い出せ！

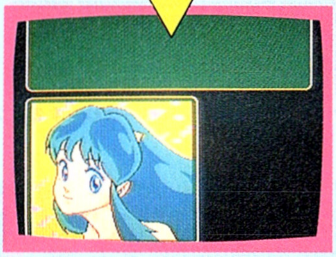
SOFT 2

PC うる星やつら

ゲームクリア後、Ⅰ、Ⅱ、✚ボタンの左を押したままランボタンを押す

みんなのアイドル、ラムちゃんが登場するゲーム、うる星やつらにメッセージと２周目が入っていた。発見したのは宮崎県の相沢特派員。ゲーム中のキャラを担当した16人の声優さんからメッセージが聞ける上に、２周目まであるなんて最高だね。２周目では、１周目で声の担当のいなかった、教室の生徒などもしゃべるようになるぞ。

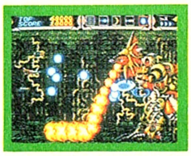
❶メ、メッセージ！



❷もう１つのうる星だぁ！



ゲームをクリアしたあと、"I will stay with you………for ever."と画面にでてきたら、コマンドを入れる。成功すると、❶声優のメッセージが聞け、ANOTHERうる星やつらと画面がでたら、ランボタンを押そう。❷もう１つのうる星が始まるぞ！



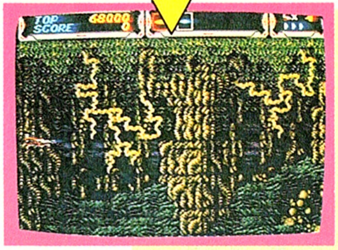
いっきに最高状態

いつでもどこでもフル！フル！

SOFT 1

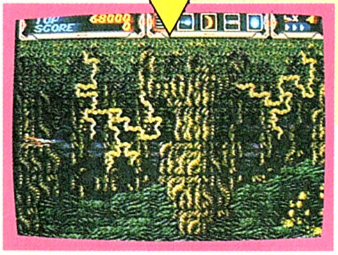
MD サンダーフォースIII

❶この状態の時



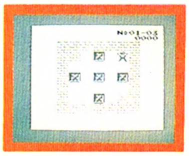
死んでもすぐにフル状態にすることができるという、便利なコマンドを見つけてくれたのは、神奈川県の清水特派員。せっかくパワーアップしたのに爆風にやられて死んじゃったとかいう人には、もってこいの技だ。自機が点滅しているときならいつでもできるので、アイテムがなくなっても平気なんだ。一度ためしてはどうかな？

❷フル装備だぁ！



自機点滅中にポーズをかけ、左＋B、上＋B、右＋Bを10回ずつ押す。

❶スタートしてすぐか、破壊された直後にポーズをかけて、コマンドを打ち込もう。❷入力し終わると、パワーアップの所がすべて表示される。また、この後、ポーズを解除するときに、Aボタンを押しながらすると、自機の攻撃力が上がるクローがつくのだ！



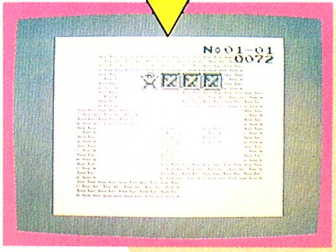
どんどんクリアー！

あっという間に解けちゃう！

SOFT 2

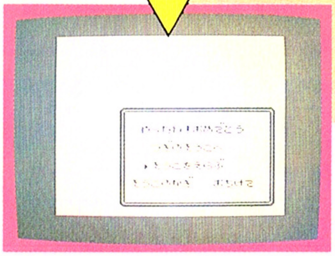
GB 倉庫番2

❶一つの面を解く

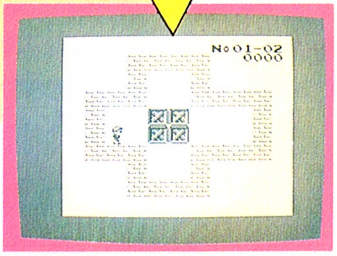


ステージが解けなくてイライラしてる人にオススメの技。あっという間にクリアを発見したのは、茨城県の倉持特派員。とにかく1ステージさえ解いてしまえば、他の9ステージはAボタンと✚ボタンの上だけでクリアできるんだ。くわしいやり方は写真と下の説明を読んでくれ。失敗しても、やり直しができるから、安心してやろう！

❷Aボタンと上を押すと…



❸なぜか解けているのだ！



❶どこでもいいから１つのステージをクリアする。❷そうこを選ぶにカーソルをあわせたら、Aボタンをちょっと先に押して、上をそのあとに押す。❸すると、完成している画面が現れて、クリアした状態になっている。この技を使っていけば楽々クリアなのだ



夏休みまっさかり。1日1コバグ情報をみつけだし、絵日記のかわりに情報日記をつけよう!! 情報日記はそのままバグボーイあてに送ろう。ソフトがあたる確率も高くなるし、日記をつける習慣もつくし一石二鳥。今年の夏休みは有意義になるぞ。



キャラメルママではライターを求めている!! 東京近郊にお住まいの20才以上の人、将来フリーでやってやる!! とドデカイ夢をえがいてるキミ、キミだよ。応募を待つ!! ゲーマーくんも若干名募集。9月末日までに応募してくれ。

ギンギンギンの太陽 ワキワキワキ入道雲 ワハハ笑いのFNN

FAMICOM NEWS NETWORK



福岡県・おけらかびくんが撮った写真。どこぞの水族館だか動物園のようです。でもペンギンってかわいいねぇ。おしりもキュートだしさ

夏になると太陽とか入道雲とか思い出すけど、もっと印象的なのが夕立ち。あのソーゼツさがカッコイイよね!! 激しさのあとの清涼感。FNNにも共通するものがあります。

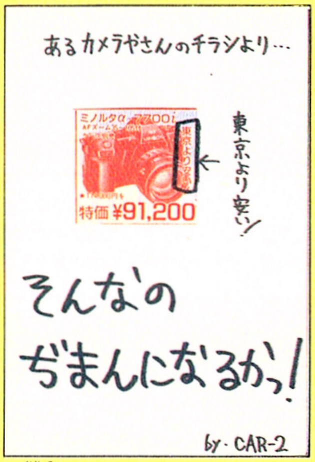


出血大サービス・今の時代にこの値段の巻 へんなもの発見伝

さとみの担当で〜す



岐阜県・Living Legend 犯罪にでも使われたのかしら。ぬりつぶされたナンバープレートも涙をさそいます。



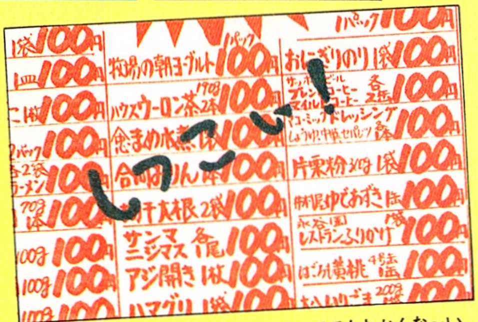
愛媛県・CAR-2 練馬よかましよお。練馬のバアイは「都会より安い!」だもん。涙涙涙…。



新潟県・アリアッハン あはははおなかこわしちゃう。でもオバサン根性なら買いに行くわね。正露丸と一緒に。

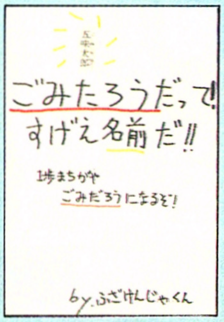


東京都・フランク おっと安売りじゃないわ。ボられないように注意しよね。



岐阜県・リボンの武士 何が安いんだかわかんな〜い。ボッててもわかんな〜い。

今号の珍名さん



島根県・ふざけんじゃくん そういえばさとみも小学校時代に五味文先生がいらっしゃいました。ゴミ踏みとは悲しい。

Vol.13向出迦葉さんの名は、お釈迦様の弟子「摩訶迦葉」に由来していると思われます。東京都・Q.Eみね ひゃ〜。

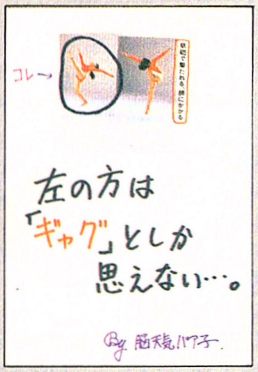
ナゾの創作ダンス



千葉県・導びかれた桃 色っぽい腰つきはイイけど、はみパンがなさけない討論会であります。ハイレグはかないと。



兵庫県・あきひと 足で取ろうとするとはお下品ね。腹ばいの人は目が悪いからカードを見てるのかもしれない。



愛媛県・脳天気パア子 ひゃー、彼女は鳥になったつもりでしょうか。鳥にしちゃあ足が太くて長いわよ。ダチョウ?

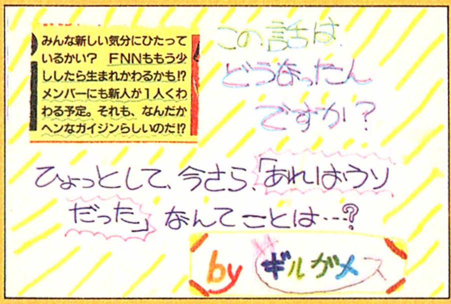
今号のキキチガイ ほこりっぽい➡おこりっぽい

A「ほこりっぽいな、お前の家は」B「ああ、とくに母ちゃんだろ」新潟県・アリアッハン おうおう、なさけねぇ家だなあ。ほこりっぽい部屋におこりっぽい母ちゃん。誰の家か知らんが家出するなよ。

さとみ：UFOキャッチャーで取ったヌイグルミが大量にあまってます。175円切手をさとみあてに送ってくれれば差し上げます。8月17日消印有効でね。欲しい人いるかなあ。

あっさりとあきらめるんじゃねえよ♪

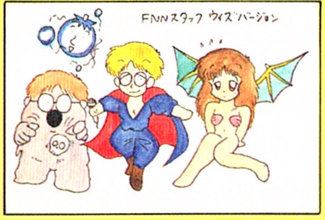




兵庫県・ギルガメス

松ちゃんの部屋

いやメンボくない!! 実はこの外人入れようと思っていたんだけれど、これがなんと日本語がからっきしダメ!! つーわけで、外人の話はボツ。その代わりといっちゃあなんだけど近い将来メンバー一新あり。



東京都・船津歩

この胸の大きさじゃ、サッキュバスがきっと怒るぞ。



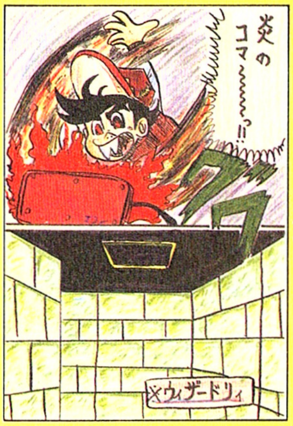
静岡県・テドンかつどん

踊り子マーニャの華麗なるステップってとこかな。



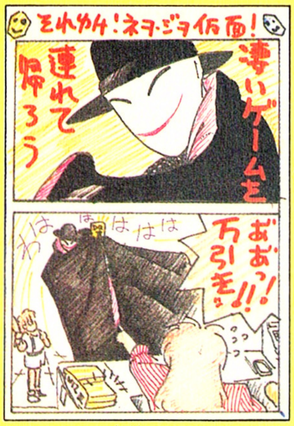
神奈川県・ろうらつるぎ

そりゃもう、1度マイクを持たせたりしたら、閉店まで離しませんよ。



静岡県・ジョッカーアキラ

RPGにはまったく意味ない必殺技。ひとりでやってたらきっと空しいぞ。



東京都・ちゃい三又

ネオ・ジオ仮面が笑いながら町の中を走っていたりしたら…コ、コワイ。

必本かばあガール ゆきちゃんSPECIAL

10点につられて、ゆきちゃんのイラストが来るわ来るわ。いやぁ、まったくウレシイかぎりですよ。本モノそっくりだったら何点あげてもいいや、なんて思ってたけど、さすがにそこまで似てるのはなかったな。というわけで、今回めでたく10点を獲得したのは、かくれDQ。今後キミのことを10点ハンターと呼ぼう。



群馬県・かくれDQ



岡山県・FUKKN



富山県・美味しんぼ



宮崎県・望月いおり



兵庫県・みねるば

FC座右の銘

ウワァ〜〜〜(景清) 富山県・美味しんぼ

ちゅっ♥(ネネ) 新潟県・亜梨菜

八人の侍(導かれし者たち) 兵庫県・はあくんだよ

ザキのひとつ覚え(クリフト) 福岡県・逢瀬あきら

私がいちばんかわいい(ウィズのEVIL) 兵庫県・Mageありさ

呼ばれて飛び出てじゃじゃじゃじゃーん(商人軍団) 北海道・はぐれ和彦

泣きっ面にルビー(ロザ○ー) 宮崎県・ぷうかJr.ターボ

今号のキキチガイ 好き➡月 ライブ帰りの夜、告白した友人…。友人「A子さん…す、好きです!!」A子「今日は出てないわよ。じゃーね」友人「……」オレ「……?」 友人は今だにあの夜のことで悩んでいる。 愛媛県・CAR 2 せっかくの想いも伝わらなければ同じこと。トホホ…。

アイルトン赤松:先日、事務所でF1中継を見た後に、車で帰途についた。気分はほとんどセナかベルガー。前を走る車が周回遅れのマシンに見えてくる。あぶなかった…。

いらっしゃい! どれから読みましょ!?

投稿写真JOURNAL

とうこうしゃしんジャーナル

担当のくろすくんだよん

全国誌だぞジョッカーッ! ジャージはやめなさいっ!



◯静岡県・ジョッカーアキラ

♨どうでもいいけど、このリアクション多すぎじゃないか？ 200字もあるんだよ。リンダ困っちゃうって、愚痴から入ってしまった久々の人文字シリーズ第1段これで終わりかもバージョンッ! 今回はジョッカーくんの「F」だ。この後、彼の望み通り「N」「N」と続いたら、ＦＮＮのタイトルロゴとしてお笑いページの頭に使っちゃうぞっ! おぉ、そりゃおいしい。つーうことで、次号のお題は「燃えプロ'90感動編」でなくて「 N」だ!

♪こんぴらフネフネ、ＦＦ（ファイナルファンタジー）でシュラシュシュシュー

◯愛媛県・ＣＡＲ-２

♨すっげー。ノアの方舟がモチーフ？ モダンだぁ。と、思ったら入口に「こんぴら丸」の文字。ほわほわほわぁわ～ん。バンザーイなしよ。つーことでＦＦをやったことのないアタヒは、ろくなリアクションも返さずこの場を立ち去った。

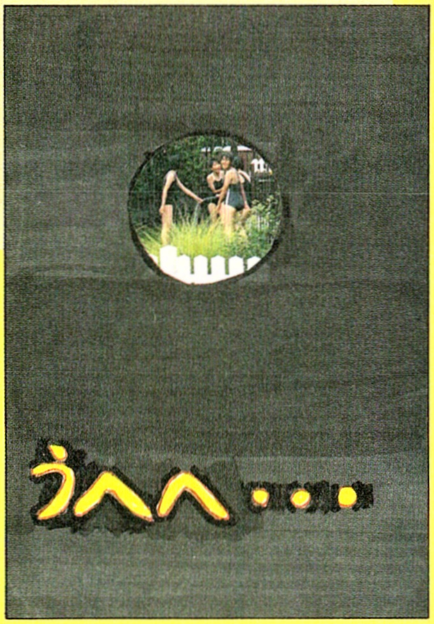


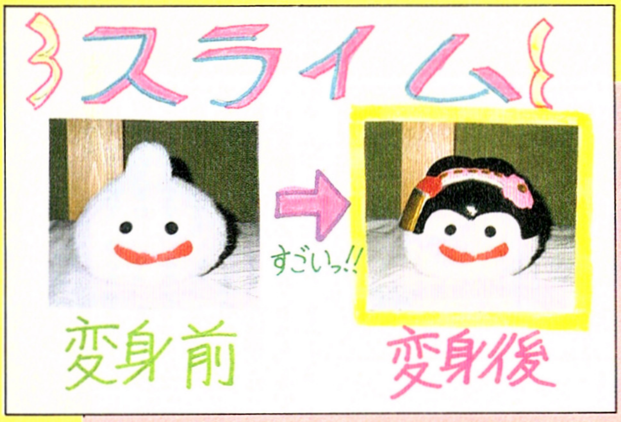
おいおいマジかよ、いいからオイラにも見せろよ! いいからちょっとドケッテ! うおぉ～。

◯山形県・くっささ～ん

♨お願いじゃお願いじゃワシの一生のお願いじゃ! ワシにも見せてワシにも見せて、ノゾキなんてワクワクじゃ! 覗きは控えめに。

お願いじゃお願いじゃワシの一生のお願いじゃ!





沢口靖子もビックリ、照姫ならぬスライム七変化

◯京都府・ゆうりん

♨どうも、堤大二郎です。こぶ平さんお元気ですか？ もう照姫七変化は終わってしまったんですが、あの沢口靖子さんも驚く、スライム七変化をご紹介します。うわあ、変身したら誰だかわかんない。今くるよさんですか？ え、スライムさんなの! こりゃもう抱腹絶倒だあ。

好き嫌い物語

キキスペがないのにこの狭さ。でも、本日は晴天に恵まれ、初のスキキラスペをお送りします。連続ねた、読み落としなく!

Mr.マリック➡嫌い

曲がったことをするヤツだから。

東京都・ばくはつ五郎

タクシー➡嫌い

拾っても交番に届けられないから。

愛知県・山口寛憲

焼死体➡好き

おこげはこうばしいから。

大阪府・ハタ坊

私➡嫌い

あいまい「I, My」な奴だから。

静岡県・テドンかつどん



◯◯兵庫県・はあくんだよ（2枚でも1点扱い）



今号のキキチガイ **手先が器用➡毛先が球**

Ａ「あなたって手先が器用ね」Ｂ「いや、ガードハローだよ」 京都府・岩崎フル ♨手先が球だったら怖いな。野口英雄氏、はたまた大山のぶよ女史って感じか？ ボォク、ぶっつん。よろしくね!

F1命くろすケン・ティレルのファン：トヨタのセラって知ってる!? ミニ売って、買っちゃったよ!! ガラス張で、ガルウィングの車だ。これで29歳まで借金苦が続くよ!?

当辞書は無駄な知識を養うのに最適です

FC・流行語ウーナーザード

金子が担当いたします



大阪府・秋せつら

ワーアメーバー（名）とろけてしまいそうなときに使う言葉。「このシチュー、ほっぺが――だわ♡」

京都府・めらぞーま

♨コーヒーに砂糖入れすぎちゃった！「わぁ～、甘え～バー!!」なんつって。

倉庫番の主人公（名）押しの一手の性格の人。

千葉県・毛利礼智

♨ムムム。逃げの一手しか知らんあたしゃ、心打たれたよ。５Ｐあげよっと。

パズ・る（動五）頭をひねること。

滋賀県・アブラハムIII

♨「頭をひねる」だの「頭の回転」だのって、日本語ってつくづく愉快な言語だと思うよ。ＦＣ流行語ほどじゃないが。

ドラクエIIの勇者（名）常に前向きの姿勢でいる人のこと。

静岡県・わたしはわたし

♨えらい！　そのイキな心意気に心打たれたよ。でも、実は前向きなんじゃなくて単にカメラ目線なだけかもね。

虹のしずく（名）動スル）人と人との間の橋渡しをすること。仲介。なかだち。

群馬県・かくれＤＱ

バルザック（名）実験台。

東京都・うっちゃん

♨食べ物の腐りやすいこの季節は、ボクの胃が――にされるよ。黒須さんのじゃ何食べても動じないからダメなの。

エスターク（名）１時限目にいねむりをして先生にたたき起こされた奴。

大阪府・井村須古男

♨――は肝っ玉のすわった偉い人だよ。

じゅもんをつかうなしゃべるのを禁止するときに使う命令語。「うるさい！――!!」

愛知県・山口寛憲

♨この言葉は学校の先生にぜひとも使って頂きたい。きっと大ウケすると思うよ。笑い者にされても知らんけどね。

バッカスの酒（名）酔拳。

大阪府・ヤマヒコ

♨ジャッキーチェンも使ってたというウワサの――！　一回飲んでみたいよ。

しらべる（動五）体力測定すること。

みやぶる（動五）身体検査すること。

東京都・キートン

デッシュ（名）かるいこと。「テトリス10万点なんて――、――」「カセットよりディスクのほうが――」

埼玉県・遊者ろと

オート（名）全自動。「この洗濯機は――だ」

沖縄県・なすか

♨――洗濯機だったら『がんばれロボコン』に出てたロボピョンが欲しいよ、あたしゃ。自分で汚れ物見つけて洗ってくれるもんな。あコリャ楽チンだぁ。

255（名）最高。最大。または、それに達すること。

宮崎県・望月いおり

♨Ｌ99も65535も99も9999も9999999もみ～んな同じ意味で使えるよ。

不可能いやぁ以前タイトル上のコメントに「この辞書に不可能の文字はない」とか書いてたから入れてやろうと思っただけさ。

青森県・デオキシリボ核酸

♨いやぁ、コリャ一本とられたな。恐れ入ったよ。キミには５Ｐあげちゃおう。

北海道・せるりな



秋田県・浅利愁



FC流行語を使った会話

今までに採用されたＦＣ流行語を使って、ゆかいでたのしい会話文を作っちまおう！

★山梨学院のオツオリはＰＣエンジンコアグラフィックスのわりにリンクスだったな。フライングマンかな。

長野県・須藤矢月

★即売会で売っている物はどれもロトのよろい。すぐにこわれたアイテムになってしまう。

愛知県・かずよchan

●今号の単語●

＊ＰＣエンジンコアグラフィックス＝黒人。
＊リンクス＝持久力がないこと。
＊フライングマン＝使い捨て。
＊ロトのよろい＝おさがり。
＊こわれたアイテム＝用済み。
＊ルカニ＝服を全部脱がすこと。



奈良県・麗羅16世



北海道・ゆーきゃん

今号のキキチガイ　**洋なし➡能なし**

Ａ「じゃ、Ｂくんはコレ。洋ナシね♡」Ｂ「ひ、ひひひひどいよっ!!」　Ａ「あら、リンゴのほうがよかった？」

神奈川県・ひんかのしほう　♨もはやＢくんには何を言っても梨のつぶてだろう。なんつって。バンザ～イ、ナシよ。

金子：『ちびまる子ちゃん』の単行本を６巻イッキに読んだよ。で、ほのぼの劇場読んでたら、ハッキリ言って泣けてきたよ。この作者はタダ者ではないと思うよ、あたしゃ。

捉破りのギャグさそり固め!!



染之助 VS 染太郎

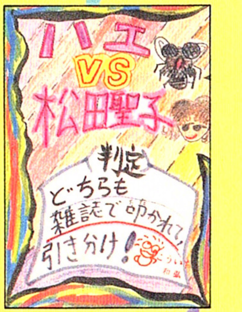
判定 ギャラが同じなので引き分け!

東京都・酸斗配夢
オイラはどっちが染之助で、どっちが染太郎なのか未だにわからん。

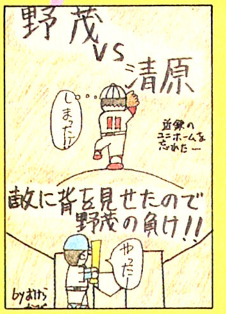
田村英理子 VS 宮沢りえ

判定 田村英理子の方が個人的に好きなので田村英理子の勝ち

三重県・諸葛亮孔明
な——んやそれっ!! だったらオイラは個人的にりえちゃんの方が…



兵庫県・はあくんだよ
いやーはあくんのハガキって、いつも無意味にアートしてるとこがイカスぜ。さては抽象派の投稿家だな?⬆なにそれ



福岡県・おけらかび
のも(ひらがなにするとなんかカワイイ)の、あのムチャなピッチングフォームをFC化したら途中でバグりそう。

本日のメインエベント!(8点)
ついに実現!バトルロイヤル!!

父 VS 生徒 VS 教師
兄

判定 三者混乱(三者懇談)で試合続行不可能!!

北海道・PAO
やなんだよなぁ三者懇談て。「君の成績だとこの大学は無理だね」なんてズバリ言われちゃった日にゃあとーぜん家に帰ってから、親からの説教攻撃だもんな。

愛川欽也 VS 蛍光灯

判定 ハイ、消えたーで蛍光灯の負け!

三重県・風来坊
カンケーないけどさ、アグネスチャンて正解するとやたらうるさくない?

満ち潮 VS 引き潮

判定 カンチョー(干潮)されて満ち潮の負け

新潟県・ナイスガイ吉田
満潮に干潮しちゃったのか。なんかヤバイなぁ。え?考えすぎ?ゴメン。

大量得点でポン! いつもの顔がそろってるでポン! 新人はいずこ?

ぷるぷる!バトルロイヤル

第3回 成績優秀者はアナタ

★1位……23P
群馬県・かくれDQ

★2位……22P
静岡県・テドンかつどん
兵庫県・はあくんだよ

★4位……20P
静岡県・ジョッカーアキラ

★5位……17P
愛媛県・CAR 2

★6位……16P
富山県・美味しんぼ
三重県・勇武僧魔

★8位……15P
福岡県・おけらかび
愛知県・山口寛憲

★10位……14P
宮崎県・望月いおり

★11位……13P
大阪府・ハタ坊
神奈川県・かるなばる

★13位……12P
奈良県・麗羅16世

★14位……10P
新潟県・アリアッハン
北海道・ゆーきゃん
東京都・ちゃい三又

★17位……9P
東京都・船津歩
千葉県・導かれた桃
島根県・ふざけんじゃくん
三重県・風来坊
東京都・酸斗配夢
広島県・星川鈴音

●審判のおことば●

またまたかくれDQが斉藤由貴ちゃんのクリソツ似顔絵で1位に返り咲き。いやはや、今回は10点以上獲得した人の多いこと。かくれDQ、はあくんだよ、ジョッカーアキラ、CAR-2、おけらかびの5人。コレで新しく顔を出したおけらかび、今後も精進せえよー。

各コーナーの得点

コーナータイトル	得点	コーナータイトル	得点
紙コンアトランダム	5	へんなもの発見伝ー優秀	5
投稿写真ジャーナル	5	へんなもの発見伝	4
流行語ウィザードリー絵ネタ	5	好き嫌い物語	3
流行語ウィザードリー文章ネタ	3	キキチガイスペシャル	5
対決ダイジェストーメインエベント	8	今号のキキチガイ	2
対決ダイジェストー絵ネタ	5	FC座右の銘	2
対決ダイジェストー文章ネタ	3	タイトル模様	5

募集

いくら投稿しても載らない。そんな人は常連じゃないから載らないわけじゃない。ツボを外しているのだ。たくさん投稿してキミなりのツボを探そう!!



FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも書わせろ、私も書いたい。
そんなあなたのコーナーです。

たぶん、この号のＦＣフリートークはスーパーファミコン一色でしょう。
（奈良県・小谷玲樹・16歳）

▶ピンポーン！といいたいが、実はそうでもなかったりするから面白い。どちらかというと次のような意見が多かったりして。はい。矢野くんどーぞ。
（ヒラ坊）

スーファミが発売される。金はある。しかし来年は高３である。うーむ。
（愛知県・矢野愛樹・16歳）

▶金はあるってとこがうらやましーぞ。ホントに。
（ハルク）

バーズテイルって絶対BIRD'S TAILだって思うよ。知らない人は……。バードウィークに似たやつかと思ってしまった……。（姉の意見）
（神奈川県・春山ゆきこ・12歳）

▶バードウィークってあの昇天しちゃうゲームですね、きゅーっ。
（あやちゃん）

イラストレイテッド・ファンタジーブック・ガイド、全体にわたって大変おもしろく拝読させていただきました。ただしＰ79の記述でラッセル・ホーバンには大人向けの翻訳がほかにないと書いてありますが、'89年に〝Turtle Diary〟が小社より「それぞれの海へ」の書名で刊行されております。念の為に書き添えておきます。
（東京都・評論社編集部員）

▶ごめんなさーい。ということでおわびと訂正しちゃったりして。わざわざどーもありがとうございました。ところで長谷川並一さん、このこの。
（マッキー）

コナミがグラディウスⅢ、アイレムが、Ｒ－ＴＹＰＥⅡとはみんなの予想どおりじゃないか！つまらん！任天堂のようにオリジナルゲームを！
（新潟県・近俊宏・15歳）

▶おーおー。それはいえるぞー。
（ハルク）

俺はクイックスのステージ１を１秒でクリアしたことがある！（大マジ）編集部の人たちみんなできなかったらＦＦⅢくれ！
（長崎県・山下浩輔・14歳）

▶くれるかアホ！というリアクションを自分で書いてくれました。そのとーりでんがな。
（ヒラ坊）

体の中で蚊に刺されるとスッゲェ頭にくる部分ベスト５
１位　くちびる
２位　手首（血管が浮き出てる方）
３位　足の指
４位　かかと
５位　ひじ
ああ……想像しただけでかゆい。
（神奈川県・かるなばる）

▶足のうら
（あやちゃん）

▶頭のてっぺん
（ハルク）

▶あそこ
（マッキー）

ひまだ。なぜアメリカンスクールはこんなに夏休みがはやいんだろう。しょうがないからＦＦⅢとドラクエⅣとマダラをクリアする。まだひまだ。消えたプリンセスをする。頭がいたい。ピアノでドラクエをひく。ヘタだ。しょうがない。ハガキでも書くかあ。
（沖縄県・なすか・15歳）

▶れれ。このハガキの消印はなんと6月15日ではないれすか？ちなみにアフリカのガーナで少年時代をすごしたという野安ゆきおにアフリカにも夏休みはあるのか？という質問をぶつけてみました。さて、いったい……？
（あやちゃん）

ＦＦシリーズって〝クレラップ〟っぽい。最初はどうもフィットしないんだけど一本使い切るころには、これを使うまでの私はなんだったんだろう、と思えるぐらいに大好きになってるとこなんか、すごく、そう。あ、〝サランラップ〟はドラクエね。私はクレラップ派です。
（千葉県・小栗有貴）

▶サランラップとクレラップ／これはまた奥深いもんがあるなあ。そーでもねーか。
（ハルク）

Vol.15のＰ14、15にのっていた表紙がとてもなつかしく昔を思い出させてくれた。私が買ったのははじめから数えて14さつ目のものからでした。本当になつかしい！これからは1000号めざしてがんばって下さい。1000号になる頃に、私はいったい、いくつになっているのでしょうか。
（新潟県・星野美由紀）

▶その頃編集部は平均年齢60歳を越えてるな。このままでいくと。60歳かあ、もーふにゃふにゃかなあ。
（ヒラ坊）

また、スーパーヒットスタジオが復活するとイイナなんて思いながら、すべって転んでスペランカーと唄っている今日この頃です。黒須さんの写真を見たら、みそさんたちがいぢめたくなる気持ちがわかるような気がしました。
（静岡県・ちゃあみい）

▶え!?どーして？なんでなんで？
（くろす）

へー、ごいんきょってあんな（失礼）顔してたんだ。知らなかった……。
（千葉県・森田崇博・15歳）

▶実はあの写真は、ごいんきょⅠ世の血をひく数多くの子孫達のうちの１人なんだよ。ごいんきょは繁殖期になると細胞分裂しちゃうから、どれがもとなのかわかんなくなっちゃって…。
（ハルク）

▶などなど、100号おめでとーってハガキをたくさんいただきました。ありがとー。次号はもう102号なんだねー。200号ももうすぐだねー。ちょっと気がはやいか。次号は9月14日発売だからまちがいのないように、よろしく。
（編集部）



↑暑中おみまい申し上げます。波の音、そよぐ風、抜けるような青い空。あ一楽園！（写真は本文と何ら関係ありませんのでああ悲しい。けど涼しげでいいでしょ。それだけのことだが…。）

第3回ファンタジーノベルコンテストのお知らせ

恒例となりましたファンタジーノベルコンテスト、今年もやります！
内容はゲームに関係あってもなくてもかまいませんが、面白いゲームのように素晴しい夢を見させてくれる小説を待ってます。剣と魔法のファンタジーだけでなく、ＳＦ、ホラー、ミステリー、その他、読む人を不思議な世界にひきつけてくれるような作品なら何でもＯＫ。プロとしてデビューするチャンスもあります。この機に、日頃胸に描いている様々な夢を表現してみよう。君の力作をどんどん送ってほしい。

応募要領
●大賞／賞金10万円ならびに副賞１名。佳作５名。
●内容／ファミコン必勝本読者を対象とした短編小説（未発表のもの）。ジャンルは特に限定しません。
●枚数／400字詰め原稿用紙30枚前後。必ず横書きのこと。ワープロの場合は20字詰めで。
●しめきり／1990年10月30日必着
●発表／1991年１月第１週発売号誌上で発表
●送り先／〒102　東京都千代田区麹町5－5－5　ファミコン必勝本編集部ファンタジー小説コンテスト係まで。
※応募原稿は返却しませんので、必要な方はコピーをおとりください。また応募原稿の末尾にも住所・氏名・年齢・電話番号を必ずお書き下さい。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

怪物博物館（映画編）

THE MONSTER MUSEUM

連載㊱『ヴィー』

by 北枕獲



ゴルビーも観た?! ソ連のSFです。

さあ、ウルトラ・シリーズも終わったし、さっそくプロレスの話だ。なんつっても、ユニバーサルがいいやね。もう、ケンドーにゾッコンなのさ、私は。いやあ、ルチャ・リブレっていーなあ。11月にはクン・フーも来るんだぜえい。カト・クン・リー、クン・フー、ケンドーの東洋トリオが、とっても楽しみなのさ。欲を言えば、ここにブラックマンにも加わってほしいなあ。聖者の息子サントや、ブルーパンテルの再来日も楽しみにしてますんで、ユニバーサルの皆さま、一つよろしく.!!

てなワケで、今回は最近なにかと話題の多いソビエト社会主義共和国連邦の作品だ。

魔女伝説ヴィー（妖婆・死棺の呪い）
ВИЙ
監督：コンスタンチン・エルショフ／ゲオルギー・クロパチェフ　原作：ニコライ・V・ゴーゴリ　音楽：K・ハチャトリアン
出演：レオニード・クラブレフ／ナターリヤ・ワルレイ／ニコライ・クトゥーゾフ
1967年　ソ連　78分
発売：東宝　¥13890

まずは、原作のゴーゴリさんについてね。彼は1809年ウクライナ生まれ、〝ロシア・リアリズム散文の祖〟と呼ばれ、〝20世紀文学の先駆〟と評価される文豪なのだ。代表作は小説では「狂人日記」「鼻」「外套」「死せる魂」、戯曲には喜劇「検察官」がある。けど、最期は悲惨…。宗教的恐怖心に捕われ、「死せる魂」の第２部を焼き捨て、錯乱状態で昇天したそーな。享年43歳。うーん、天才は早死にするんだなあ…。

てなワケで、この作品だけど、なかなか耽美的に仕上がってて、好きなんだよね。舞台になってる中世ロシアなんてのも、なかなか見られるチャンスはないしね。中世ファンの私としては、そんなところも嬉しかったりするのだ。ＳＦＸの方も、製作された年代を考えるとがんばってるよ。

タイトルにもなっているヴィーだけど、これはウクライナに伝わる地中に棲む魔性のもの、土精のこと。映画では、ラスト近くでちょっと顔を出すんだけどね。主人公をたぶらかすのはウェージマと呼ばれる魔女、その他、めったに見れないロシアの妖怪、怪物の類が大挙出演してるからね。これも、怪物ファンなら必見の作品。

さて、次回は名作をやることにしよう。そう、いよいよビッグ４登場…の予定さ。



電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR

連載㊷「ばけもの三昧」

by 長谷川並一（ホームコラムニスト）



むかしむかしのお話ですが…

江戸時代の話である。

築地の先に住む某という男が釣りをした帰りに瓢箪池のそばを通りかかった。ひょいと見ると、どこかのお女中らしい身なりの女がこちらに背を向けてしゃがんでいる。

なにやらすすり泣いているようで、男は近づいて声をかけた。振りあおいだ女の顔はたいそう美しかった。うっとり見とれているうち、女の右の黒目だけがすっと顔の中央に寄っていったかと思うと鼻梁の裏に姿を隠し、ついで左目のなかに現れた。

ふたつの黒目が仲良くならんで、男を見あげていた。

ひと声叫んだ男は尻餅をつき、這うようにしてその場を逃げだした。

わき目もふらず駆けていると、屋台のそば屋の明かりが見えてきた。のれんをかき分け縁台に腰を落とした男は息も切れ切れに、いま目にしてきたことを親父に話した。話し終えると親父が顔を上げた。ほお、そりゃあえらい目におあいなさった。そう言う親父の両の鼻の穴から、ちいさな手が二本するする伸びだしてきて、唇の上の赤いできものをぽりぽりかきはじめた。

飛びあがった男は、またしても一目散に駆けだした。しばらくすると、横をおなじように駆けている影に気がついた。寺の小坊主だった。走りながら、にやにや笑っている。五、六本の脚を忙しく動かしていた。

そのあとどこをどう走ったのか、ようやく自分のうちのあがりがまちに倒れこんだときには男は口もきけないありさまだった。女房が出てきて男をひっぱりあげながら、「おまえさん、汗でぐっしょりじゃないか。せっかくの顔がだいなしだよ」と言う。

ひと心地ついた男はぽつりぽつりと話しはじめた。「人並みに静かに暮らしてるあたしたちを脅かすなんざ、世も末だねえ」一部始終を聞いた女房は、ため息をつくと、つるりと顔を撫でた。撫でた拍子に、手が真っ黒になった。「まったくだ」先ほど飲んだ水のせいで、またどっと汗の吹きでた男の顔は、せっかく得意の絵筆で描いた目鼻の墨が溶けて流れ、だんだら模様に染まっていた。「悪いやつらだ。これじゃ、俺っちのっぺらぼうの立つ瀬がねえ」



亀・松 & みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

第27回「ふつうの生活」

by 鈴木みそ



'90年代のことわざがあってもいい!?

自分の本だなから、見たことのない本を発見した。

「日本のことわざ」金子武雄著

こんな本いつ買ったんかしら、と読み出したら、これが面白い。

「当と越中褌は向こうからはずれる」

「正直は阿呆の異名」

「子どもと睾丸は荷にならぬ」

聞いたこともないことわざが次々あらわれる。

「壁に耳徳利に口」

これでは妖怪である。

「金さえあれば馬鹿も旦那」

まったくその通り

「夫婦喧嘩もないから起きる」

もちろん「ない」のは喧嘩ではない。

「夫婦喧嘩は寝てなおる」のである。

人生はこう生きよ、というような、しかめっ面している金言や格言と違って、ポソっと本音を言ってみただけ、というひかえめな感じがいい。

この本が出たのは昭和44年。20年以上前であるが、まえがきにこうある。

「現代の、とくに若い人々は、ことわざにあまり魅力を感じていないようである」

20年前の若者といえば、今の40代。いわゆるオヤジである。ことわざとか格言は、大好きではないか。

年をとるにつれ、だんだん好きになるものなのだろうか。たださすがに越中褌をしてるオヤジはいないと思うが。

ことわざの中には途中でカン違いされて伝わったものも少なくない。

「犬も歩けば棒に当たる」というのも、元は、フラフラ歩くと棒でひっぱたかれる、という悪い意味であった。

「岡目八目」も読み違いから囲碁のこととカン違いされたらしい。

今なら、「なさけは人のためならず」

多くの人は、なさけは人のためにならない。と考えているが、本来は、なさけをかけることは人のためではなく自分のためだ。という意味で、人になさけをかけましょうと言っているのである。

ただ前者の方がいかにも都会的で、乾いたコンクリートの色がして現代にマッチしている感じがする。

現代の若者がことわざを使わないのは、言いまわしの古さと単語そのものが死んでいて意味が通じないからだと思う。

「二階から目薬」くらい普通の言葉なら十分会話にたえられる。ただマトモすぎて面白くない。

「ドームの天井にぶつける」（めったにない）とか「メッセはカッペのメッカ」（幕張メッセはかっこをつけてもしょせん千葉である）とかの新しい単語を入れて作ってみれば若者にも受け入れられるんではない

神話世界の旅人たち

THE TRAVELLERS IN THE MYHOLOGICAL WORLD

番外編　神話・伝説の真実を探る①

by　健部伸明／イラスト●田中光



洪水伝説は世界中で語り伝えられている

これまでいた妖精の国を離れ、新たなる世界に飛翔しなければならない時間が、やってきた。

機はアイルランドを離れ、北西の氷の国であるアイスランドへ向かっている。この島こそ、エッダやサガといった豊饒なる北欧文学を生み出した地なのである。

そう。次なる舞台は、激しく過酷でリアリスティックな、北欧／ゲルマン神話の世界なのだ。これまで見てきたケルト神話とは、かなり対照的だ。

まあ、詳しい話は現地についてからにしよう。今は、洋上のフライトを楽しんでいただきたい。

というわけで、たまにはいつもと違う話題でもしようか。ひまつぶしに私の話につき合っていただけると、うれしい。

さて機外を見ると、景色は空と雲と海しかない。どこにも陸地は見えない。かつてこの海は、多くの大地を呑み込んだことがある。世界中に残る洪水伝説がそれだ。

もっとも有名なのは、プラトンのアトランティス大陸と、聖書のノアの方舟の逸話だが、ケルトや北欧の伝承にも残されている。

実はケルト神話は、洪水伝説に始まるのだ。アイルランドの住民たちは、かつてこの世の東の方に住んでいたという。しかし全世界をおおう洪水で世は滅び、そこから船に乗って脱出した者たちがアイルランドに住み着き、巨人族や人間や神々になったというのだ。

一方北欧では、主神オーディン自身が、この世で最初の洪水を起こしている。北欧最初の巨人であるイミルを、オーディンら三兄弟が殺し、その死体から世界を作ったというのだ。そしてその時流れた血によって大洪水が起こり、巨人族は一夫婦を残しすべて溺れ死んだのだという。

またラグナロクの時にも、大地は水に呑まれる。

他にもオセアニア、東南アジア、中国、インド、中央アジア、南北アメリカ、アフリカ、アラブ、ギリシアなど、洪水伝説は各国に残されている。

それに比較神話学の学説によれば、日本のイザナギとイザナミ（女神転生で有名ですね）も、大洪水の生き残りらしい。

ではなぜ、世界中に同じような伝説が残されているのか？

ある学説ではこうだ。しょせん人間というものは、ある程度同じような考え方をするのだから、どんなに遠く離れていても、同じような神話が残っていても不思議ではない。

そしてもう一つの考え方は、ある場所で起こった大規模な洪水の話が、いろいろな地方に伝播されていったというものだ。

むろん、この２つの要素が、互いに合わさっているというのが、もっとも妥当な考えだろう。

私は、神話や伝説とは、かつて現実に起こったことが、人間の想像力によって脚色されたものであると考えている。とすれば、洪水伝説の元になった事件が何かあるはずだ。

多くの学者は、ノアの方舟伝説をもとに、メソポタミアあたりに起きた洪水のことを考えている。実際、イラン・イラク・トルコ・アルメニアなどの国境地帯にあるアララト山の氷の中には、巨大な方舟らしきものが埋まっているという。このあたりは常に紛争地帯なので、詳しい発掘調査が成されていないのが、残念である。

しかし、いくらオリエントが世界最古の文明地帯だからといって、その話が南北アメリカはおろか、世界各地にまで伝播したというのは、ちょっと考えにくい。

同じ伝説が世界各国に残されるためには、元になった事件が、世界的規模のものでなくてはならないはずだ。地球全体に影響を及ぼすほどの、大規模なカタストロフ。私なりに、大胆な説を展開してみることにすると、それはすなわち〝氷河期の終末〟である。

最後の氷河期が終わったのは、今から１万年ほど前だ。この時期、海の水位は低く、水面下200ｍまでの大陸棚が、ほぼすべて陸地だったのだ。

古来から、人口密集地は海に近い平地とされているから、当時人間は、現在の大陸棚のあたりに住んでいたはずである（超古代文明論などを展開される方は、大陸棚をあさってみるとよいかもしれない）。

ところが氷河期が終わり、大陸の氷が水となって、海に流れ込んで水位が上がると、これらの居住可能エリアがすべて水没してしまった。さらに氷河期が終わってからしばらくは、現在よりも気温が高くて、水位ももっと高かった。この時期、かなりの人間が水に呑まれただろう。

現在文献として残っている最古の洪水伝説は、5000年以上昔のバビロニアの粘土版にまでさかのぼる。英雄ギルガメシュ（ドルアーガの塔の主人公のモチーフ）の叙事詩にも、洪水を生き延びた老人の逸話が挿入されている。

ところがその5000年前の粘土版でも、洪水伝説はすでに神代の出来事として描かれているのだ。だから、伝説のモチーフとなった出来事は、それよりかなり前に起きたと想像できる。

バビロニアの粘土版を、さらに5000年ほどさかのぼると、年代はまさに氷河期。それほど荒唐無稽な話ではないと思うのだが、みなさんはどうお感じになっただろうか？

ちなみに、インドやエジプトの考え方では、この世は〝滅びと再生〟のサイクルによって成り立っているという。ということはかつて、神話的出来事であった洪水が、現実の大災厄として起こる可能性があるということだ。

現代では地球温暖化などという物騒な話も、持ち上がっている。年平均気温が２℃あがって南極の氷が溶けると、現在の文明地帯のほとんどが水没するというから、笑えない話だ。

ラグナロクにしろ黙示録にしろ、世界が滅びる時、大地は水に呑まれるというから、伝説と言えどばかにできないものである。

画像の言葉

方舟の長はまず鳩を放した。鳩は休む場所が見つからないので戻ってきた。次に放した燕も同様だった。しかし鴉を放つと、陸地と餌を見つけ、帰って来なかった。洪水は終わりを告げた。

神話入門ガイド

世界各国の洪水伝説について網羅的に書かれた本は『旧約聖書のフォークロア』だろう。太陽社。約5000円。著者は民俗学の泰斗フレーザー。岩波文庫の『金枝篇』も、併読をお勧めする。

か。

「アンケートと言われたら物売りと思え」

もう一つ「アンケートにつかまったら身なりを整えよ」田舎くさいかっこうをしているからつかまるのである。

次はゲーム業界で作ってみる。

「柳の下のテトリス」

２匹どころか10匹はいるらしい。

「スーパーつけてもクソはクソ」

数年前はやった「スーパーなんたらゲーム」の多発のことを指す。今はすでに死語となった。

「小は大をかねる」

ゲームボーイとリンクスのことではない（と言っておく）

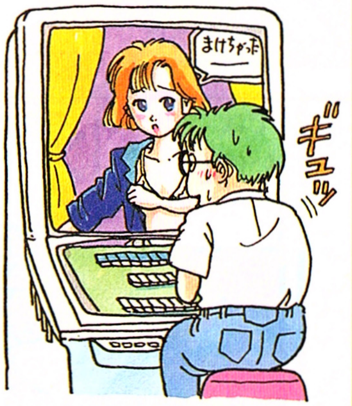
「他社広報のファミスタ上手」

「キャラクターゲームに名作なし」

「ゲーマー転じて作り手となす」

などと言ってたらもう終わってしまった。短いなあやっぱり。

手にジョイスティックをにぎる
（脱衣麻雀で熱くなること）




クインティ
Quinty
「⑤まねっこミミーをやっつけろ
のまき(中編)」
by 杉森 建
●【前回までのあらすじ】●
なんでもマネするまねっこミミー。彼女のイタズラに怒髪天をついたクインティたちは、ミミーをやっつけるための計画をたてるのだが…
よしっ
来たぞっ！
いいか
ニカ
ミミーの
前に行ったら
だな…
パンツを
ぬぐ！
それを見たミミーも
つられてぬいで
ハジをかく
というワケだ
さっすが
プランプ
兄貴
オゲレツかつ
カンペキな
計画!!
えっへん
では
いけ！
ジャンパー！
がってん
ダッ



次号のクインティの活躍をお楽しみにーっ!!

本日発売!

愛剣を失ったショウが追い求める伝説の剣クサナギの力とは!? 御存知、石垣環が描くウィザードリィ・ワールド最新作! プレイよりも手に汗にぎる、RPGコミックのパワーを見よ!!



ウィザードリィ外伝「鳳凰の塔」前編

およそ150年の時空を超え、冒険の舞台はイツモの国へ。そこで研鑽を積むショウは、鳳凰の塔に伝説の宝刀クサナギが眠っていることを知る。炎を裂き、風を斬り、氷雪を砕く。すさまじき力を秘めた宝剣。それは同時に、力及ばぬ者が手にした時、その者は滅びの道を歩む――という邪剣でもあった。それでも、ショウはめざす。彼方ヒダカミの国、鳳凰の塔を。はたして彼と、その新たな仲間達の行手に待ちうけるものは、何か!?

作・石垣環
定価900円

作・石垣環　協力・ベニー松山
ウィザードリィ第1巻 邂逅編
定価906円

謎の魔導士ワードナの築き上げた、巨大な地下迷宮。少年戦士リュウは、自らの運命をかけて、その扉を開く。

作・石垣環　協力・ベニー松山
ウィザードリィ第2巻 死闘編
定価906円

迷宮深部へ進むたびに、次々と襲いかかる怖るべき怪物の群れ。全てをかけた死闘が、ここに始まる!

作・石垣環　協力・ベニー松山
ウィザードリィ第3巻 黎明編
定価900円

魔導士ワードナの正体とは!?　そして狂王トレボーとの関係は!?　迷宮のすべての謎がここに明かされる。

作・末将崎雄
ゼルダの伝説
定価900円

ハイラルに迫まるガノンの魔手。トライフォースをめぐる魔族の陰謀を打ちくだくため、リンクが立ち上がる。ファミコンRPGの基本を、堪能だ!

作・田中夕子　原案・L.ブリティッシュ
ウルティマ ② クエスト オブ アバタール

原作ゲームの持つ深遠なるストーリーを、完全昇華。コミックの表現を超えた迫力です!
定価900円

作・外薗昌也　原作・手塚一郎
最後の竜に捧げる歌
定価900円

生きながら石と化す竜、街を喰らい広がり続ける砂漠、襲いかかる魔獣の群れ。アモンとヴィジルの運命は!? あの幻想物語を、コミックで。

10月発売

作・末将崎雄
定価900円
リンクの冒険

かつて"勇気ある少年"がトライフォースを集め、魔王ガノンを打ち破り、そしてゼルダ姫を救った。ゼルダ姫はトライフォースの力を満たす6つの神殿を建て、その輝きで魔族より国を守った。魔の脅威は去ったかに見えたが……。名作の誉れ高き「ゼルダの伝説」に続き、末将崎雄が描く究極ファンタジーコミック、ついに登場!!

好評RPGコミックシリーズ

JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい　☎03-234-4621　※価格はすべて税込みです



風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII 第21回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ●ジヴラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の〝俺〞
- ●ガッシュ………L15の戦士。中立・人間族
- ●ザザ……………L13の僧侶。悪・人間族
- ●ディー…………L13の女魔術師。悪・エルフ
- ●マイノス………L12のロード。善・人間族
- ●フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット
- ●ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ●ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ●ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- ●アドリアン……〝森の彼方の国〞ファールヴァルトの術者
- ●ル'ケブレス……迷宮を支配する龍。〝平衡の守護者〞

Wizardry・II

前号までのあらすじ

神話時代の遺産・グニルダの杖の防護障壁により、あらゆる外敵から守られ続けてきたリルガミン王国の聖都リルガミン市。しかし原因不明の天変地異によって、王国は滅亡の一途を辿りつつあった。異変の原因を究明すべく、王国は多数の冒険者を募り、リルガミン市の北に聳える禁断の山、龍神ル'ケブレスの住まう〝スケイル〟に隠された神秘の宝珠の探索に望みを託した。

探索を続けて約一年。冒険者たちは心身を飛躍的に鍛え上げ、超人的な戦闘力をもって魔物のひしめく山中の迷宮を踏破、使命の達成は目前となっていた。

しかし主人公ジヴラシアがチームを組むガッシュ、マイノスらの善のパーティが、目的地である迷宮最上層の探索に向かったまま消息を絶った。捜索隊が組織され、ハイランス率いる三隊の善のパーティが迷宮へと向かう。

それと入れ替わるように、リルガミンへと帰還する二名の冒険者。だが彼らは他生物に同化・増殖する謎の生命体ゼノに取り憑かれ、奇怪な化物に変貌を遂げていた。折しもベイキ女王との謁見を行っていたジヴラシア、ディー、ザザの三名は妖獣の一体に強襲され、宝珠とともに帰還したマイノスの援護で辛くもこれを撃退する。だが、残る妖獣は残留組の冒険者を全滅させていた。

その夜、王宮では神秘の宝珠を用いた結果を報告する晩餐が開かれた。が、そこで賢者たちが告げたのは間近に迫る大破壊であった。避けられぬ滅亡を前に、ジヴラシアは迷宮に残された仲間の救出を決意する。そして深夜、悪夢の中でジヴラシアは夢魔に襲われ、ザザの協力でこれを捕獲した――。

［第二十一章］魔炎

〝あっ……カッ……KAッ……〟

途切れ途切れに、苦悶の呻きが漏れた。

ぶすぶすと肉が焦げ、吐き気を催す異臭が漂う。

夢魔の躰が弓なりに反り返り、びくり、びくりと痙攣を繰り返していた。

その腹部から背中へ抜けた炎が、ぐねぐねと獰猛に蠢く。それはまるで、飢えた獣が獲物の臓腑を貪り喰っているかのようだった。

――炎の、鞭。

それが、夢魔を内部から灼き焦がしている。

同時に、おぞましい変化が夢魔に訪れていた。

美しい女を模した貌に皺が刻まれ、急速に老いていくのだ。

いや、老化ではない。

干からびる、というのが妥当だろうか。皮膚の内側の肉が削り取られ、しぼんでいくように見える。

その顔に見る間に骨が浮き、人のそれとは全く異なる骨格が見てとれるようになった。角のない山羊に似た頭蓋骨に、犬歯の発達した人間の歯を無理につけたような、あの美貌からは想像もつかぬ魔物の骨格だ。

頭部ばかりではなかった。

夢魔の全身が、骨と皮だけになっているのだ。

だが、それでもまだ夢魔は生きていた。

くぼんだ眼窩の奥で、濁った眼球が焦点の合わぬ視線を宙に漂わせているので、それと判る。

その目に喜悦の色を見、俺はぞっとした。

エナジードレイン。

魔物どもの数ある特殊攻撃の中でも、生命ある者の精気を吸い取る最悪の代物だ。もっぱら不死怪物が持っている能力で、負のエネルギーによってそれに相当する生命力を瞬時に吸引する。

これを受けると肉体の運動機能と精神力が恒久的に低下し、呪文や睡眠では回復不可能な打撃を被ることになる。生命力の減少が、実質的なレベルの低下を引き起こすのだ。

そしてもし、負のエネルギーがその生命力を上回っていたなら――精気を根こそぎ奪われた肉体は枯れ、一息に消滅する。

今、夢魔はその状態にあった。

炎の鞭が引き抜かれた、その瞬間――。

絶叫の形に開き切った口から、もはやその外見に似つかわしくない甘い吐息が漏れた。水分が一滴も残っていないであろう躰が、瞬時に青白い炎に包まれる。

一瞬の後、夢魔は弾けて煙となり、跡形もなく消失した。

炎が夢魔を貫いてから、ほんの数秒の出来事だった。

そして俺はその間、突っ立って一部始終を眺めていた訳ではなかった。

床に這い、ベッドの下に手を伸ばす。硬い手触りがあり、それを引きずり出した。

刃渡り一メートルばかりの段平だ。鞘から引き抜くと、刀身に刻み込まれた古代文字が鈍い光を放つ。

鍛造時に鋼を強化する呪文を封じ込める、現在では失われて久しい技術をもって造られた魔法剣だ。梯子山の迷宮での拾得物で、並の段平に比べて切れ味が格段に高い。

冒険者の宿で焼け残っていたものを回収し、就寝前に放り込んでおいたのだ。どうやら宿で妖獣に殺された冒険者のひとり、悪の戦士アーカムの愛剣だったらしい。刀身の輝きがアーカムの無念を代弁しているかに見えた。

部屋の隅に、凄まじい速さで炎の鞭が引き戻されていく。

それと同じ速度で、俺は疾っていた。

炎の向こうに、揺らめく影が見える。そいつが、尋問途中の夢魔の口を封じた鞭の使い手だ。

鞭を戻す瞬間が、好機だった。炎とはいえ鞭であれば、繰り出した直後は一度手元に引かぬ限り次の攻撃に移れない。

「ふひゅっ」

呼気を吐き、俺は渾身の力を込めた斬撃を叩き込んだ。

鈍い手応えがあった。が、しかし――。

影は裂け、煙のように空間に溶けた。炎も残像を焼きつけ、消失していた。

俺は素早く段平に目を走らせた。

切っ先から数センチに渡り、赤くこびりつくものがあった。血だ。間違いなく剣は実体を捉えている。

突如、哄笑が室内に響き渡った。

〝――人間にしては見事な腕だ。我が障壁を切り裂くなど、なるほど夢魔如きでは歯が立つまい。下手な手出しはせぬが得策〟

「てめえ、何者だ」

俺は天井を見回して叫んだ。

〝我は神、この天地を創りし創造主なり――〟

姿なき声が、嘲笑混じりに聴こえてくる。

「神だと？」

「戯言を」

背後でザザが言い放った。「神を騙るなど、畏れを知らぬ不埒な所業」

〝ははははははーー〟

哄笑が激しく空間を揺るがす。〝神々など、もはや恐るるに足らぬ。我らの干渉力に、善の眷属どもは手をこまねいているばかり。いずれそなたら人類は地上から一掃され、世界は我ら悪魔の手に落ちるのだ〟

「野郎――」

〝くくく……ジヴラシアといったな。また会うことになろう。その時までに傷は癒しておく。さらばだ――〟

声が急速に遠退いていく。哄笑とともに、禍々しい気配がふっと消え去った。

「逃げましたか」

ザザが髪を掻きあげながら言った。「正体は判りませんが、夢魔よりも遥かに大物の悪魔が出てきたようですね」

俺は無言で段平を眺めた。血がどす黒く乾きかけている。

「あなたが得物を使うなんて、久しぶりじゃないですか」

「石化されたんでな」

俺は段平を放り出した。「情けねえ。逃がしちまうとはな」

レベル９に達した半年近く前から、俺は戦闘を素手で通してきた。

凶器となる爪や牙を持たない人間にとって、武器はその代わりとなって使用者の殺傷能力を飛躍的に高める。厚い外皮や高い耐久力を持つ魔物相手の戦いでは、通常武器及び魔法の使用が前提となる。敵の防御性が高いなら、それを上回る攻撃力でねじ伏せるという考え方だ。

しかし忍者の戦闘の極意は、相手の急所を読み、そこに打撃を加えることによる一撃必殺を宗としている。それには破壊力よりむしろ正確さ、相手が回避できぬほどの速さが要求されることになる。

無論他の前衛クラスと同様、ほとんどの武器を問題なく使いこなせることが忍者の条件ではある。現に俺も、剣の振りの速さだけなら誰にも負けない自信がある。武器の扱いが苦手だ、という訳ではない。

だが忍者として実戦経験を積むにつれ、この肉体は無手の時に最も機能することが判ってきた。

武器を持たず、いかなる防具も身につけない――全身が武具の重さから解放され、あらゆる動作に制約がない状態こそ、忍者はその戦闘能力を最大限に発揮できる。鍛え上げられた四肢は鋼に匹敵する強靭さを持ち、防具に妨げられぬ肉体は肌で敵の動きを読み、攻撃し、回避する。武具に身を固めた時とは比較にならぬほど、全身が正確無比の戦闘機械として完全に機能するのだ。

マスターレベルとなった現在では、俺は無手の格闘に慣れきっていた。手刀は重い段平の一撃にひけを取らぬ打撃力を秘め、忍者装束のみを纏った身軽な体は鉄鎧が弾く以上に敵の攻撃をかわせる。今さら武器を持つ必要はないと、そう思っていた。

しかし、冒険者の宿での妖獣との戦いで、俺はその甘さを痛感することになった。素手で直接打撃を与えたために浸透性の石化成分を含んだ妖獣の体液を浴び、危うく命を落としかけたのだ。

真空波を使えば接触はない。が、一度繰り出せば腕はずたずたになり、大治か快癒による徹底的な治療が必要となる。分裂・増殖がお得意の妖獣相手には当てにならない技だろう。

そこで段平を使ったところが、このざまだ。

攻撃を仕掛けたタイミングはこれ以上ないほど絶妙だった。久しぶりに手にした剣も予想外にうまく振り出せた。にもかかわらず、あの影に浅手を与えただけで逃げられてしまったのだ。

「完全に実体化してはいなかったでしょう。それに、悪魔の中には我々が使うものより数段強力な魔法障壁に身を包んだ者も存在すると聞きます。手傷を負わせただけでも上出来じゃないですか」

段平についた血を調べながら、ザザは慰めめいたことを言った。懐から白い布を取りだし、乾きかけた血糊を丹念に拭き取る。

「へ。お前が判らねえ筈がねえだろうに」

俺は自嘲気味に嗤い、続けた。「しばらく剣を扱ってねえからしくじった、てえことならそれでも上出来さ。だがよ、その段平を使って今の俺にできる最高の一撃だったんだぜ。いくら素振りを繰り返したって、それ以上の振りなんざできやしねえ。奴に逃げられた時点で、俺の負けだ。それによ――」

ひとりの巨漢の姿が、俺の脳裏を掠めた。

同じ段平を使ったとしても、俺を軽く凌駕する剣撃を生み出す男。その一撃は岩を砕き、鋼すら断ち割る。

少年の笑みを浮かべて、あいつは梯子山の闇に消えた。迷宮にはあの妖獣が徘徊し、落盤がその出口を封じている。

だが、俺はあいつが生きていると確信していた。その程度で、あの男がくたばる訳がない――そう信じていた。

石にかじりついてでも、俺は迷宮内に辿り着いてやる。大破壊が訪れるその前に、もう一度あいつに会いたかった。

そう、奴なら――。

「ガッシュなら、今ので殺れただろうぜ」

「――」

謎めいた微笑をたたえ、ザザは何も言わなかった。

遠くで、足早に歩く音が聴こえる。帯剣が金具とぶつかる音から、それが歩哨の衛兵のものであろうと知れる。

「さて」

布を慎重に包み、懐に戻してザザは言った。「それでは私は休ませてもらうことにします。もう夜も更けたことですしね」

「ああ。世話になったな」

今日のザザは獅子奮迅の活躍ぶりだった。俺やマイノスを治療するかたわら、賢者たちが行った妖獣の検死と実験にも参加し、さらにその合間に夢魔についての文献を事細かに調べあげ、捕獲の対策を練ってくれたのだ。

「いいえ。連中の誘惑で、これまでに一体どれだけの聖職者が堕落させられたことか。夢魔がいなければ、優れた先人たちはとっくに失われた呪法の数々を蘇らせていたでしょう。言わば我々僧侶にとって仇のようなものですから」

ザザは人差し指を左右に振った。「それと、今夜はあなたも良く眠っておいたほうがいいですよ」

「――？」

「明日は早いんでしょう？」

「あ、ああ」

俺はようやく、梯子山の救出行のことだと気がついた。

ふと、晩餐前のザザの態度が思い出された。悪の戒律の身でありながら、落


Masaki

盤で入口が塞がれていなければ、すぐにでも迷宮に向かいかねなかった俺に対する突き放した態度。

ましして、俺は相反する戒律を持つマイノスと組むつもりなのだ。ザザにどのように非難されても仕方のない立場に俺はいた。

「知ってたのか。ディーのお喋りめ」

「おや、ディーには話したんですか。私だけ蚊帳の外とはねえ」

「いや、そういう訳じゃねえんだが……」

ザザが悪戯っぽい笑みを浮かべた。

「あなたの態度を見れば判りますよ。戦っている時はあれほど感情を抑制できるというのに、普段は考えていることがそのまま顔に出ますからね」

「む……」

「マイノスも、一緒なんでしょう？」

「ああ」

俺は覚悟を決めた。「奴とスケイルを攀る。言い訳するつもりはねえよ。戒律に背いた行為だろうし、お前にゃ何を言われてもしょうがねえ。気の済むように――」

「いつ出発なんですか」

ザザが遮った。

「？……夜明けに街を出るつもりだけどよ」

俺は訝った。見送りでもあるまいに、何故そんなことを訊くのか？

「あと六時間ってところですか。これはすぐにでも眠らないと呪文が回復しませんね。今日は快癒を三回使ってますし」

「――何だって？」

問い返す俺に、ザザは真顔で言い放った。

「自分の能力を過信しないことです。せいぜい大治までしか使えないマイノスだけに治療を頼って、妖獣が待ち構える迷宮を突破できるとでも思ってるんですか」

「おい、ザザ」

「気の済むように、と言いましたね。そんな認識の甘い仲間を放っておいては気が済みませんのでね。私も同行します」

驚きのあまり、俺は言葉を失っていた。

ザザは目を細め、微笑んだ。「その顔を見て、員数外にされた分の溜飲が下がりましたよ」

「……いや、ザザよ ― そりゃ願ってもねえ話だが、本気かよ？　俺が言うのも何だが、連中を助けたところで大破壊がくりゃあそれまでだ。何の得にもならねえんだぜ」

「だから、ですよ。どのみち大破壊で滅ぶなら、我が身可愛やの悪の戒律に縛られることはないんです。むしろ、やりたいことをするのが悪の者らしいとは思いませんか？」

なるほど、言われてみればその通りだ。無謀な救出行がこれほど簡単に正当化できるとは思いもよらなかった。

「それに、理由はもうひとつあります」

言葉を切り、ザザはもうただの模様でしかない魔法陣に視線を移した。

「尋問の途中で邪魔が入りましたが、夢魔の言いかけたことは覚えているでしょう？」

「悪魔どもが、俺を邪魔に思ってるとか言ってたな。それに、誰かに力を貸しているとも……」

「おかしいとは思いませんか。滅亡を目前にした人間に、わざわざ悪魔が干渉してくるなんて。それもご丁寧に、夢魔の口封じに別の悪魔までがこの聖都に現れた――私にはジヴ、まるであなたが何かの鍵を握っているかのように思えてならないんですよ」

「――」

俺が鍵を？　そんな心当たりはなかったが、悪魔どもの不可解な行動を考え合わせれば、ザザの指摘もあながち誇大とは思えなくなってくる。

「それなら、あなたにとことんまでつき合ってみるのも面白い。悪魔が何を恐れているのか見届けてやろう――そう思ったんです」

その時、廊下を慌ただしく走る音が聴こえてきた。どうやら先刻の歩哨らしく、この部屋にどんどん近づいてくる。

俺は扉を開き、廊下を走り抜けようとする衛兵を呼びとめた。

「どうした？　何かあったのか」

「はっ、それが――」

俺とザザの姿を見て、その若い衛士は言い淀んだ。恐らく、王宮警護の責任者に何らかの異状を報告しに行く途中なのだろう。俺たちに話して良いものか迷っているらしい。

「話しなさい。一刻を争う事態なら、我々も力になります。」

ザザの言葉と、俺たち宝珠の探索者に対する畏敬で、衛士は意を決して報告を始めた。

「た、たった今女王陛下の御寝所を見回ったのですが、その、二階の窓から縄が垂れておりまして、陛下の姿はなく、もぬけの殻でして――」

「何と」

「馬鹿野郎！　すぐ報告に行け！」

「はいっ」

俺の叱咤で、衛士は弾かれたように走りだした。

「畜生。夢魔の次はあのわがまま娘か」

「いました」

ザザが顔を上げた。「王宮の敷地内です。西の――これはダバルプスの呪い穴の廃墟の辺りですね。地表に間違いありません」

「早えな」

ザザは探魂の呪文を用いていた。念視により、ベイキ女王の位置を即座に割り出す。

「例の悪魔絡みかと思いましたが、どうやら違うようですね」

「俺が見てくる。衛士が戻ってきたら教えてやってくれ」

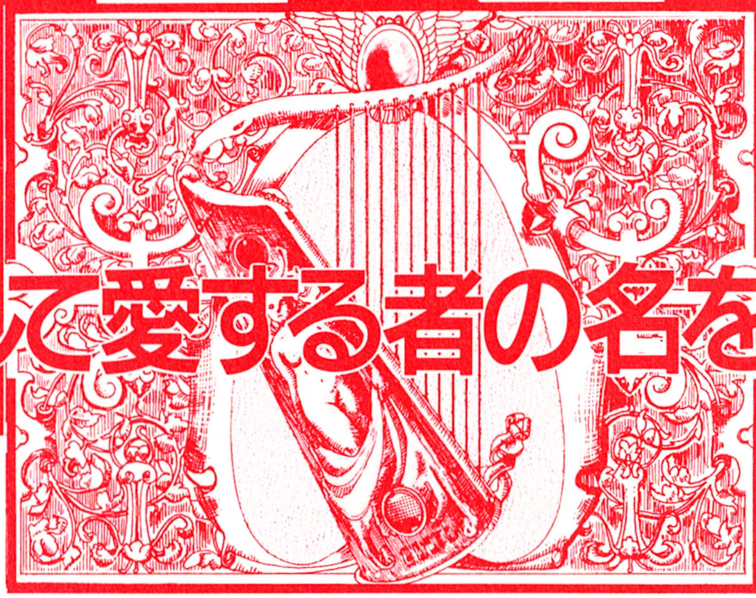
言いながら、俺は駆け出していた。

（次号につづく）

妖精の愛を右掌に宿した男
吟遊詩人から弦奏師へ
王となるを夢み彷徨う

THE SHEE MASTER SERIES

シリーズ弦奏王①



そして愛する者の名を叫び

作/手塚一郎　イラスト/飯田晴子

1

静けさを乱していたのは、争う音だった。肉を打つ音、肌をかきむしる音、服の破れる音、そして柔らかくはないであろう地面に倒れる音。

——森の中。

年の頃十二、三の少年が、ふたりの大人を相手に喧嘩をしていた。もちろん、少年が大人である彼らにかなうはずもなく、だからこの場合は喧嘩ではなく、一方的に虐待されているといった表現の方が適切に思われた。

不自然だったのは、そこに声が存在しないことだった。

殴る方も殴られる方も無言なのである。そのため、彼らが己れの私利私欲からではなく、何か別の目的のために争っているのではないか、とも見ることができた。ただ黙々と闘うその姿は、君命こそが法であるとする盲目の騎士よろしく、狂気すら感じさせる。

基礎体力で大きな開きがある少年と大人では、何か特別なことでもない限り勝敗を動かすことはできない。例えば特殊な能力や武器など。だが、少年はそのどちらも持ち合わせていなかった。息が上がり、疲労は極限に達し、痛みに思考が低下する。

頬を張る音が、少年の抵抗に終わりを告げさせた。陽は傾きかけ、樹がまばらではあるとはいえ、この森にも薄闇が、そろそろと忍びよってきていた。仰向けに倒れた少年の腫れ上がった顔に、淡い光の斑が映っている。それをふたりの男が見おろす。

彼らは、その風貌からしても、ただの大人には見えなかった。蓬髪に、ぎらぎらとした残忍そうな眼、陽に灼けた頬や、むき出しになった胸には無数の刀傷が刻まれていた。もちろん、ふたりは明らかに違う顔をしていたが、不思議とこれらの特徴は共通していた。人のひとりやふたりは殺したことがある——顔がそう語っていた。

男のひとりが、腰から短剣を小気味よい音とともに抜き放った。

「ゾルド様がな、もう待てない、とおっしゃっているのさ」もうひとりの男が口を開いた。笑っている。

「可愛い息子を傷つけるのは忍びない、とも言われていたよ」短剣の刃を指でなぞりながら、男が少年の顔をのぞきこむ。

——逃げなければ！

少年は思った。思ったが、身体が動かない。疲労や痛みのせいだけではなかった。短剣を持つ男の左足に胸を踏みつけられ、さらには、そこにすこしずつ体重をかけてくるのだ。荒い呼吸が無理に抑圧され、少年の眼前にはひと足早く夜が訪れた。男の短剣だけが妙に輝きを失わず、美しい月のようにも見える。

月が、ゆっくりと近づいてきた。それは、やがて少年という名の大地に没し、真紅の陽光を代償とする。もうすぐ夜は終わるのだ。待つのは死ばかり。母さんを守ることができなくなってしまう。それだけが心残りだった。

「安心しろ、殺しはしねえからよ」

そんな声が聞こえたような気がしたが嘘だと思った。もし、それが嘘でなかったとしたら、聞き違いに決まっている。幻聴かもしれない。

しかし、次に聞こえたのは幻聴ではなかったようだ。なぜなら、自分を殺そう（あるいは傷つけよう）としている男たちの動揺が感じられるからである。月が急速に遠ざかってゆく。胸の圧迫が消え、肺に新鮮な空気が流れ込んでくる。生き返った心地がした。

同時に失われかけていた視覚と聴覚が戻ってきた。聞こえてくるのは、狼の唸り声だった。この地方に狼が現れることは非常にめずらしい。

少年は、ゆっくりと半身を起こした。見れば、ふたりの男は、奥の茂みに向かって身構えている。闘うつもりなのだろう。いつの間にか、もうひとりの男も短剣を抜いていた。それを逆手に握り、少しだけ腰を落とす。

彼らは狼と生命のやりとりをしたことがあるように見えた。足首に向かって飛びかかってくるところを狙っているのだろう。

茂みが微かに揺れたような気がした。男たちの身体に緊張が疾る。それが、ふいに震えに変わったのは、唸り声が

殖えていたからだった。二匹や三匹ではない。その数は、今や十を軽く越していると思われた。

風が吹いた。

三人が凝視する茂みだけではなく、頭上でも葉と葉が触れ合い、市場のざわめきにも似た音を創り出している。無数の狼に囲まれた錯覚。恐怖。風が止む。葉は踊り疲れて沈黙した。同時に狼の唸り声も嘘のように消えるのではないか、という三人の期待は、しかし、ものの見事に裏切られてしまった。殺意を剝き出しにした唸り声は、さらに大きく確かなものと化す。声の主たちは近い。そして、三人の死も。

ここまでが、ふたりの男の限界だった。数歩、後退ったかと思うと、茂みに背を向け、一目散に逃げはじめたのである。彼らにとって幸運だったのは、逃げずに倒れている少年の存在。死なれては面倒だが、この際は仕方ない。自分の生命の方が大切だ。

彼らとは反対に、残された少年は冷静だった。男たちの姿が見えなくなると、視線を茂みへと移した。唸り声は止んでいた。しかし、その存在までは消えることはなかった。葉をかきわけ、何者かが近づいてくる。

意外なことに、現れたのは、ひとりの美しい人物だった。

2

どんな言葉も、その美しさを表現することができなかった。

ただ美しい。ひたすらに美しい。美の女神が、単純に美しさのみを追求した結果とも言うべきか。

その人物に嫌われることは、すなわちこの世のすべての不幸を背負い込むに等しく、また、もしも愛されることにでもなったとしたら、それは想像もつかないほどの幸福であろう。海の美しさ、樹々の美しさ、花の美しさなど、あらゆる美を内包し、さらに、それらを超越した存在なのだ。

少年には、茂みから現れたその人物が男であるのか女なのか判らなかった。

上下ともに若草色に統一され、その上から鳶色のマントとブーツを身につけている。蒼い瞳が微笑んでいた。肩まで届く髪は金色。奇妙なのは、右のこめかみのあたりからのひと房だけが闇のように黒いことだった。背負った皮袋からは竪琴がのぞいている。

少年は思い出した。街から街へと旅を続け、自慢の喉で詩を披露し、生計を立てていく吟遊詩人の存在を。

「危ないところだったな」

言ったのは男の声だった。信じられないことだったが、この美しい人物は男性だったのである。それが少年には気に入らなかった。だから、ありがとうという感謝の言葉こそ口にしたものの、差し出された手を無視して、自分の力だけで起き上がったのだった。

「兄ちゃん、吟遊詩人かい？」少年は固い口調で訊いた。

男は笑った。「まあ、似たようなものさ。なかなかだっただろう、さっきの狼の真似は」

だが少年は笑わない。「こんなところで何してるのさ」と再び問うた。

突然の質問責めに男は少々面食らったようだったが、それでも笑みを絶やさず答える。「当てのない旅ってわけさ。正直に言うと、道に迷ってしまってな、そこで狼の真似をするはめになった、そういうことだ」

「なら、俺の母さんが目当てってわけじゃあないんだね」急に少年の目が輝いた。

「おい、おい。変なこと言うなよ」

男の貌に現れた驚きと当惑を少年は見逃さず、安堵とも呼べるような笑みを腫れ上がった顔に浮かべた。

「俺、アルムっていうんだ」

「シャイン」短く言うと吟遊詩人の男は、差し出された少年の右手を握った。

3

「この辺りに酒場があれば教えてもらえないか」シャインが訊いた。

「俺の家が酒場だよ」

アルムは手招きをする。「酒は安くて旨いし、何といっても女主人が美人だっていう評判さ。客の半分がそれを目当てに来るんだからね」

「それが、アルムの自慢の母さんってわけか」歩きながらシャインは隣をゆく少年の顔を見る。

アルムは頷き、胸を張った。

しばらく歩くと森を抜けた。遠くにかなり大きな村が広がっていた。

ひとつ訊いていいかい、と前置きしてからシャインは、

「父親は、どうした」と問う。

身体を大きく震わせ、弾かれたように吟遊詩人へと顔を向けたアルム。しかし、すぐに何事もなかったとばかりに前方の、近づいてくる村へと戻した。しばらくの沈黙。

「出かけている」

それが少年の答だった。「三年前に村を出たんだ。金を稼いで、母さんに楽をさせると言ってさ。それっきり、戻ってこないんだ」

アルムの足が少しだけ速まった。

「でもさ、そのうち帰ってくるよ。父さんは言ってたんだ。男は絶対に約束を破っちゃいけないって。帰ってきたら鹿狩りを教えてくれるって……」

「すまん、悪いことを訊いてしまった。さっきの男が言っていたことが気になったものだから」

「さっきの男？」前を進むアルムが前方を見たままで鼻声で問い返す。

「ゾルドと言っていたか。それがアルム、お前の父さんかと思ってな」

「ゾルド！」

アルムは立ち止まり、振り返った。さっきまで浮かべていたであろう悲しみの表情は微塵も残さず、ただ怒りと憎しみに支配されていた。「あいつは父さんがいないのをいいことに、母さんを自分のものにしようとしているんだ。店で暴れたり、俺に乱暴したりして……それが嫌なら、結婚しろって。俺たちが、父さんとの思い出の地を離れられないのを利用して――だから、俺が母さんを守ってやらなくちゃならないんだ」

シャインは、無言で頷いた。このアルムという名の少年を取り巻く環境がすこしずつだが判りはじめてきた。

先の男のひとりは、

〝ゾルド様がな、もう待てない、とおっしゃっているのさ〟

そう言っていた。彼らの最終手段とは、アルムの顔を短剣で傷つけようというものだったのである。そして、それさえも無駄と判ったなら……。

アルムがシャインを男性だと知った時に冷たい態度をとったのも、つまりは、こういった背景があったからだ。

厄介なことに巻き込まれてしまった。シャインは、ふと思った。

4

シャインは少年と別れ、ひとりで酒場へと足を踏み入れた。

アルムは、顔の傷を母に見せたくなかったようだ。もちろん、見せないわけにはいかないが、今は店が忙しい時間だ。そんなことで母の手を煩わせてはいけないと思ったのであろう。

もの静かな夕暮れの村とは違い、酒場の中は心地よい喧噪に満ち溢れていた。肉の焼ける香ばしい匂いはもちろんのこと、新鮮な野菜の匂い、酒の匂い、また男たちの流した汗もそれに加わる。村の生活が、そのまま匂いとなり、ここに集められたかのようだ。

席は七割がた埋まっている。シャインが選んだのは、カウンターだった。

腰をおろすと声がした。

「いらっしゃい、ここははじめて？」

女の声。貌を上げる吟遊詩人。ふたりとも同時に息を飲んだ。女は男の美しさに、男は女の美しさに。

――母を目当てに男たちは酒場に集まる。アルムの言っていたことが真実であることをシャインは悟った。酒場の女主人は、ただ美しいのではない。女手ひとつで子供を育ててきた力強さが感じられる。砂漠のオアシスにも似ていないわけではない。

その女も驚いていた。くすんだ金髪の下で、薄茶色の瞳が大きく見開かれている。ただの吟遊詩人と思っていた男が、これほどまでに美しいとは。

「驚いたな、アルムの言っていた通りだ。これなら店が繁盛する――」

「うちの子と知り合いなのかしら」

女主人がシャインの言葉を遮った。彼女は両肘をカウンターの上にのせて指を組み、そこに形の良い顎を乗せた。吟遊詩人の貌をのぞきこむような感じ

で返事を待っている。

「森で知り合ってね、ここに案内してもらったんだ。俺の母さんは凄い美人だって何度も聞かされたよ」

「それで？」

「すくなくとも、きみの息子さんが嘘つきじゃないと判った」

聞いて、女は微笑んだ。

「でも、めずらしいわ。アルムが男のひとと仲良くするだけじゃなく、ここまで案内するなんて……」

「彼は嘘をつかないばかりか、ひとを見る目があったってことだよ」

シャインは女主人に向かって片目をつぶってみせた。

しばらく、くすくすと笑ったあとで彼女は訊く。「あたしはドレス。あなたは？」

「ドレス——めずらしい名前だな。俺はシャイン」

「いい名前ね。で、シャイン、何を飲む？　それとも食べるものでも？」

シャインは苦笑した。「いや、その前に相談したいことがあってね」

ドレスは判ったというような笑みを浮かべた。「あなたのお客さんは、あちらでしょ？」

あちら、と言うときに女主人は視線をシャインから他の客たちに向けた。

「どうぞ、やってごらんなさい。お腹いっぱい食べて、飲んで、そして暖かな部屋で寝られるかどうかは、あなたの腕次第よ」

5

最初、それに気づいたのはブルトという名の男だった。

彼は以前、海で漁をしていたことがあった。沖へと船を出し、投網によって魚を捕り、生計を立てていたのだ。今は獣を狩る猟師となり、第二の人生を歩んでいる。三日に一度ぐらいにここで酒を飲むことが唯一の楽しみだ。

知人も増え、話にも花が咲く。ブルトの話のねたは、もっぱら自分が漁師のときのことだった。嵐の日に船を出したため、危うく遭難しそうになったこと。昔から信じられている海神さまのこと。沈没した船に積まれていたはずの財宝の行方。

今日は、人魚についての話をしようと思い、まずは彼らの棲んでいる海の美しさから切りだした。ところが、その美しさをうまく説明できない。聞き手は早く先を、と促すのだが、ブルトは自分が納得しないと気が済まない性格なので、無い頭をひねって海の美しさを表現する言葉を探している。

ブルトの耳に、あの懐かしい波の音が聞こえてきたのは、その時だった。思わず、耳を疑う。彼の話の聞き手たちも、驚き、顔を見合わせる。

波が打ち寄せる。波が引いてゆく。

＊　＊　＊

喚起される映像。海の碧。砂の白。

ブルトは、思わず立ち上がった。これだ。これが、人魚の棲む海なのだ。辺りを見回す。誰が、この波の音を。そうしているうちにも、視界がどんどん碧く染まってゆく。音の主は、吟遊詩人の出で立ちをした美しい男だった。だが、商売道具の竪琴は皮の背負い袋の中なのだ。一体、彼は何を弾いているのだろう。酒場の中は、さらに碧く、美しく。

今や、酒場に居合わせた全員が、シャインに注目していた。

その吟遊詩人は、痒いところを掻いているような、あるいは愛する者の肌の感触を楽しむような、そんな手つきで、自分の首筋に触れていた。違う。弾いているのだ、喉を！

指の動きが変わった。波に、風の音がかぶさる。異なるふたつの音が、ひとつの喉から生み出される。完全に目の前が碧一色となった。風が消えた。海の中だ。が、呼吸はできる。ただ、吐く息だけが細かな白い気泡と化して、ゆっくりと上昇していった。

現れた小魚の群れ。それが、こちらへ向かってくる。いや、そうではなかった。小魚は逃げている。近づくのは小魚ではなく、自分。つまり、こちらが追いかけているのだ。

まるで——。

そう思ってブルトは、何気なく己れの足を見た。驚き。いつの間にか人魚になっている自分。夢の世界。詩の幻想。気がつけば驚きは喜びへと変わってゆく。辺りを見回す。さっきまで話の聞き手だった飲み友達たちも、人魚になっていた。

「男の人魚ってのは、見ていても楽しくねえなあ、おい」

ブルトは笑った。みんなも笑った。その中のひとりが、だいぶ遠くにいってしまった小魚の群れを指さした。あれを追いかけよう。よし、競争だ。

＊　＊　＊

幻は、ゆっくりと薄れ、やがて消えていった。酒場のあちこちからは、大きな溜め息が漏れる。

「凄かったわ。まるで……本当に人魚になったみたいに。吟遊詩人の詩って、こんなに素晴らしいものだったのね」

シャインは照れたように笑う。そして、「こんなこともできるんだ」

細い指が、ドレスの白い首筋に近づく。拒む様子はない。触れた。さらに近づく。これ以上、何に？　シャインの指が求めていたのは、ドレスの声を司る《弦》だった。

「今日は、あたしの奢りよ」

それは明らかにドレスの声。しかし、彼女が言ったのではなかった。考えてもいなかった言葉が、勝手に口に出てしまったのである。

シャインの指が離れた。

「ち、違う。あたしが言ったんじゃないわ。あなたが……。あたしに何をしたの？」

笑うシャイン。「嘘をつかないのはきみの子供だけなのかい？」

唖然とするドレス。しかし、その表情は、ほんの一瞬であり、それはすぐに諦めになったかと思うと、最後には微笑みと変わった。

「わかったわ。でも。条件をつけていいかしら。その不思議な力について聞かせてくれるっていう」

「話せば永くなる」

「夜は永いわ」

6

「まず話しておかなければならないのは、人間には四十七本の弦があるってことだ」

「弦——あたしの身体にも？」

「そうだよ」

シャインは、驚くドレスの顔を楽しむかのように笑う。「さっき、きみが思ってもみなかったことを口にしたのは、俺がその弦を弾いたからさ」

「とても信じられないわ」女主人は視線を目の前の吟遊詩人からカウンターに落とし、軽く首を振った。

「最初は、誰だってそうさ」

そんなシャインの言葉を最後に、ふたりはしばらく沈黙した。

酒場は、相変わらずの喧噪に満ち、美しきひと組の男女とは別の次元にあるように思われた。

ややあって、シャインが口を開いた。うまい言葉が見つかったようだ。

「琴線……そういう言葉があるね」

彼は、ドレスの返事を待たずにあとを続ける。「人間の心の中には弦楽器にも似た弦——琴線がある。感動や共鳴の原因は、つまり、この琴線に触れられ、また震わせられたと例えられるわけだ。ここで、考えてほしい。もしも、琴線に指で触れられる人物がいたとしたら……」

「触れるだけで、他人を感動させたりできる——それが、あなたなの？」

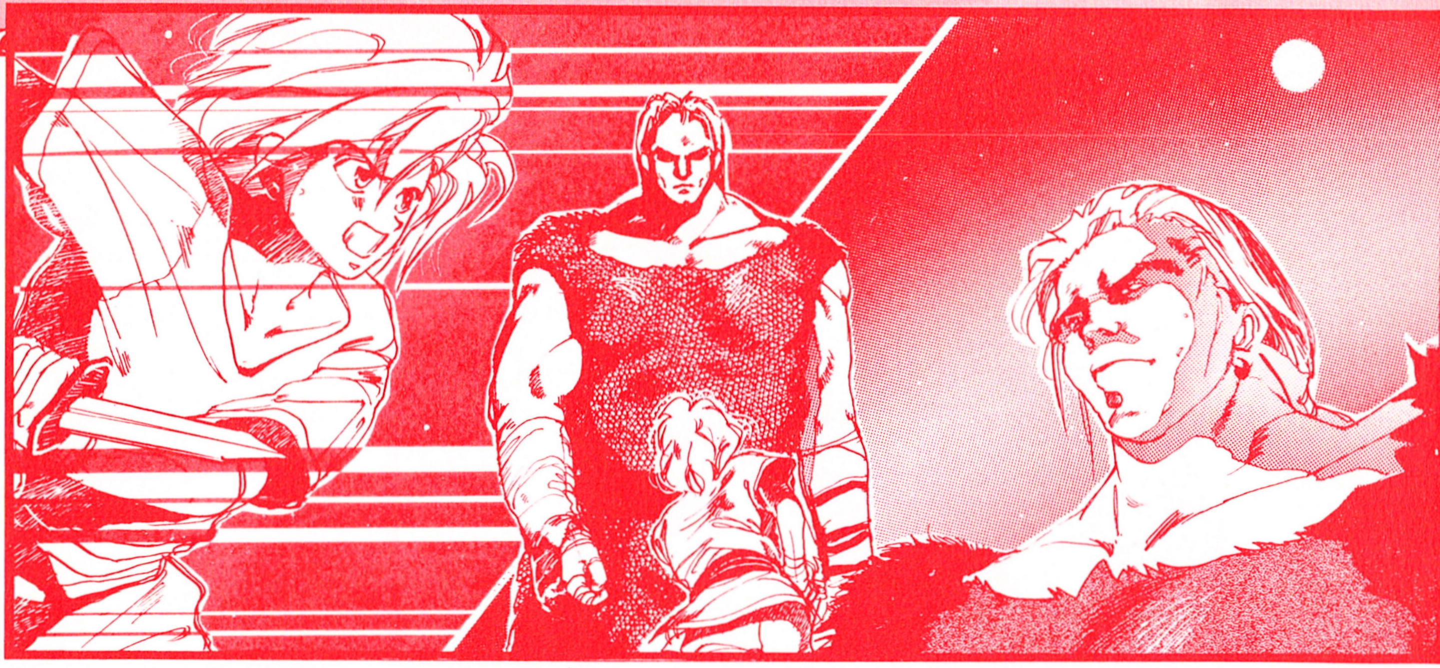
「似たようなものさ」

シャインは、ドレスの奢りである酒を、ぐいと呷った。「ただし、弦にはいろいろな種類がある。心はもちろんのこと、視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚など五感も《弦》によって支配されるぐらいだからな。使い方によっては、恐ろしいことになりかねない」

その通りだった。

これを使えば、人間の完全なる支配が可能となるであろう。望まないのに心を作り替えられることは、そのまま人間としての尊厳を失うに等しい。

そんな力を持ってしまったからこそその苦悩は、実のところ、そこにある。もしも、自分が正気を失ってしまったとしたら、一体、何をしでかしてしまうのだろう。また、そうでなくても、例えば弱味を握られ、神を蔑する行為を強制されたとしたら……。自分がどうなろうと、それは自業自得だ。しかし、この力によって他人を不幸にしてしまうことだけは避けたかった。



今が正常であるだけに、そうでなくなってしまったときのことを考えると胸が苦しくなるほどだった。

ドレスの指が、シャインの手に触れた。ゆっくりと指を絡め、すこしずつ力を込めた。

「ごめんね、ひとりで浮かれちゃって。あなたが、そんなに悩んでいるなんて知らなかったものだから」

シャインは無言で優しく笑い、相手の薄茶色の瞳を見つめているだけ。

「あの……よかったら、教えてくれないかしら。あなたのような力を持っているひとは、何人ぐらいいるの？」

すこし考えてから吟遊詩人は口を開いた。「判らない。だが、俺以外にも何人かいることだけは確かだ」

ドレスは頷いた。

シャインは続ける。

「ラナンシーという妖精がいる。きみも聞いたことぐらいはあるだろう。美しい女の妖精でね、彼女の愛を受け入れたならば、詩人としての才を手にすることができるんだ」

「それじゃ、あなたは、ラナンシーの愛を受け入れて、その力を？」

訊かれてシャインは、ふと遠い目をした。「ラナンシーの愛を受け入れれば、確かに、詩人の才能という、努力だけでは決して得られないものを手に入れられる。彼女は一種の吸血鬼とも言えるかな。永遠の生命の代わりに、才能をくれるんだ」

「――」

「だが、それには"生"を差し出さなくちゃならない。確実に生命は削られていくんだ。冗談じゃない。そんなことをしなくても偉大な詩人になることはできるはずだ」

ドレスは緊張の表情を解き、安堵の息を漏らす。「すると、ラナンシーの誘惑に勝ったのね」

「勝つには勝ったよ。だけど……」

「だけど？」

「支配する側が変わった――ただ、それだけのことさ」

ドレスには、彼の言っている意味がよく判らなかった。

シャインは、己れの右掌に視線を落としている。その不思議な力――《弦奏》は、やはり妖精によるものなのだろうか。

ふと、女主人の胸に、この苦悩する若き吟遊詩人を守ってあげたいという情念が沸き上がった。それは同時に、彼に自分を守ってほしいとの欲望でもあったかもしれない。

この男ならば。

7

シャインとドレスのふたりは、しばらく無言で酒を酌み交わしていたが、どちらからともなくアルムのことを切り出し、今はその少年についての話をしていた。ドレスが言うのは、

「あの子には、父親が必要なのよ」

といった類のことだった。

しかし、少年は三年も帰らないままの父親を今も信じている。父さんが戻るまでは、自分が母さんを守らなければならない、と言ってさえいるのだ。

ドレスは、アルムが痛い目に遭わされていることを知っていた。いや、アルムだけではない。ゾルドの手下たちは、たまにこの店にまで現れ、客にちょっかいを出したり、ドレスに嫌がらせをしたりするのである。

それでも村人がゾルドに対して何もできないのは、彼が恐ろしかったからに他ならない。怒らせれば、熊をも殴り殺すほどの男なのだから、無理もないことであろう。

しかし、ゾルドは昔から乱暴者だったわけではないし、今も一概にそうとは言えないところがあった。彼の興味は、ドレスその人だけなのだ。彼女の関係しないことではゾルドは他の村人とあまり変わることもなく、日々暮らしている。もちろん、彼が昔とまったく同じかと言えば、首を横に振らざるを得なかった。

変化が訪れたのは、およそ一年ほど前からだった。アルムの父、つまりドレスの夫であるロッドが行方知れずになってから二年が過ぎていた。この頃になっては、ロッドが帰ってくることは、もはやないだろう、というのが村人たちの共通した見方だった。ゾルドはドレスに惚れていたが、ロッドがいたために手を出せずにいた。しかし、そのロッドが帰らなくなってしまった今、彼を止められる者はいないわけだ。

それからだった。

こうなったのは……。

ドレスは、

「この地を離れようとしたことは何度もあったわ。だけど、いざとなると駄目なのよね。アルムも反対するし」

と言う。しかし、このままでは自分だけではなく、アルムにまで悪い影響を与えてしまう。それは避けたかった。花を愛で、生き物を慈しむ、優しく、そして強い子供に育ってほしかった。

このままでは、いけない。

「あなたは、何のために旅をしているのかしら？」ふと、ドレスは目の前の吟遊詩人に訊いてみた。

しばらく考えていたシャインだったが、「城を探している」

意外な答に目を丸くするドレス。

男は照れくさそうに続ける。「王になるだろう――そう言われたことがあるんだ。それを真に受けているわけじゃないけれど、男として生を享けたからには、やはり王となることを夢みるのは当然のことだろう。一国の領主とはいかないまでも、城を持ち――」

突然、ドレスがシャインを遮って言う。「――お酒のたくさん置いてあるお城なんて……嫌かしら」

彼女は、言ってしまってから後悔した。恥ずかしかった。

だが、シャインの言葉は思ってもみなかったほど優しかった。「吟遊詩人にはお似合いかもしれない」

ふたりの目が合う。

酒場の扉が蹴破られたのは、その時だった。



8

入ってきたのは、ふたりの男。夕刻にアルムに暴力を振るっていた、あの男たちである。

酒場に満ちていたざわめきが一瞬にして消えた。男たちの発している、ただならぬ気に恐れをなしたためであろう。酒を飲む手を休め、これから起こるであろうことを見ぬふりをしながらも、じっと見守っていた。

「息子さんは、元気かい？」アルムに向かって短剣を抜いた男——ニスが下卑た笑いを浮かべる。

「お陰さまでね」それをドレスが睨みつける。

「そいつは、よかった」

言ったのは、もうひとりの男だ。名はドウという。「狼に襲われたっていう噂を耳にしたもんでな、心配でこうして見にきてやったんだよ」

ドレスの視線がシャインに移った。彼女は、シャインがアルムを助けたことを知らないのだ。

美しき吟遊詩人は、心配するなという意味で頷く。

それに気づいたニスとドウが近づいてくる。ドレスと親しくしている男がいるだけでも許せないのに、そいつは、まだ自分たちに背を向けているのだ。よそ者に違いない。ならば、この土地のしきたりを教えてやるまでだ。

シャインは動かない。

男たちは、さらに近づく。

大した手間はかからないであろう。身なりからしても、吟遊詩人にしか見えない。自慢の声でお世辞を並べ、気に入られようとでもしているに違いない。なまいきな奴だ。一発、殴る。それだけで、こいつは額を地面に擦りつけて許しを乞うてくるだろう。

ドウが立ち止まった。手柄は、ふたつ年上のニスに譲るつもりだからだ。

ニスは、それよりも三歩ほど進んでから立ち止まった。シャインのすぐ背後だった。

「やめて——！」ドレスが叫ぶ。

しかし、そのことによって何ひとつ変わるわけでもない。無慈悲な男たちは、運命の女神に操られるかの如く行動を起こす。ただし、それはニスやドウが想像していたのと正反対の結果しか導きはしないのだが。

「兄ちゃん、強がるのはそこまでにしといた方がいいんじゃねえか？」

ニスのごつい右手が、シャインの左肩をつかむ。想像通りの細い肩。握りつぶしてやると、力をこめようとした瞬間、ニスは手を離し、後退る。

聞こえたのは狼の唸り声。夕刻に森で聞いた、あの唸り声がこの酒場でも、いや、吟遊詩人の喉から漏れているのである。それは、やがて笑い声へと変わっていった。

「どうした、今度は逃げ出さないのかい？　森でアルムを置き去りにしたように——」

吟遊詩人は立ち上がり、ゆっくりと振り返った。さっきまでの優しさは消え、その美しい貌には冷たい笑みが刻まれていた。

すべてを悟ったニス。驚きは一瞬にして怒りへと姿を変えた。そうだ、森で聞いた狼の唸り声も、こいつの仕業だったのだ。

「のわああ——っ！」

意味をなさない奇声を発し、ニスの拳が吟遊詩人の頬に吸い込まれてゆく、はずだった。だが、その美しき男の姿は一瞬にしてニスの視界から消え失せ、そして当然のことのように拳は空を切っただけだった。

「あ、兄貴、下だっ！」

悲鳴に近いドウの声。

同時に屈んでいたシャインが、ニスの首筋に手刀を突き出すようにして反撃した。潜り込む親指と人差し指。その二本の指が、ニスの肉体の内部で、こよりを縒るような動きをしていた。つまんでいるのは《恐怖》の弦。

それだけでも効果は、はっきりと表れていた。ニスのその残忍な目は恐怖のために大きく見開かれ、背筋に冷たいものが滑り落ちてゆく。

シャインが指を引いた。第二関節まで没していた指が、今では第一関節まで引き出されている。だが、弦は離していない。これ以上は、という限界まで伸ばされた弦。ここでその指を離したとしたら、どうなるのだろう。おそらく、凄まじいまでの震えがニスの肉体を襲うことになるに違いない。

そして愛する者の名を叫び

そしてシャインは、それを実行した。

爪弾かれた弦に共鳴するかのように、ニスの身体が震える。立っているのも、やっとである。歯は、がちがちと鳴り、全身からは冷たい汗が滝の如く流れ落ちた。大きく見開かれた瞳。それが左右に揺れた。いやいやをするように首を振っているのだった。恐ろしいものを見てしまった子供そのままである。

「い、いやだ。助けて。殺さないで」

後退るニス。

その冷たく震える腕をドウが握った。逃げなければ。と、彼は思った。この吟遊詩人は不思議な術を使い、兄貴をこんなにしてしまった。逃げなければならない。もたもたしていると、今度は自分もこうなってしまうだろう。

逃げ出すふたり。

シャインは追おうともしなかった。

そんな吟遊詩人の背中を頼もしく見つめるドレス。

この男ならば。

先のそういった思いが今は、この男しかいない、に変わっていた。

9

シャインが通されたのは寝室だった。使われていない部屋ではない。きれいに掃除されており、いい匂いがした。生けてもある花も、まだ新しい。

ドレスの使っている寝室だった。

ゾルドの手下であるニスとドウが逃げだしたあと、ドレスは店を閉めた。客のいなくなった店の中で、彼女はシャインに、泊まる当てはあるのか、と問うたのだった。

その答はドレスにも判っていたが、そう訊いた。訊くことによって、自分がこれから行うであろう行為を正当化しようとしたのかもしれない。

「この部屋を使っていいわ」声がすこし震えていた。「いつまででも……」

部屋を見回していたシャインは、その優しさに満ちた視線を女主人ドレスに移す。彼女は服を着替えていた。働くための実用的なものではない。己れの美しさを強調するための服だった。白い絹のドレス――。

彼女の顔が、ふとアルムに変わる。ここへ案内される途中で、シャインは少年と顔を合わせた。ドレスが息子におやすみの挨拶をしたいと言ったからだった。彼女がアルムの部屋の扉を開けると、彼はそれが判っていたかのようにそこに立っていた。睨む、としか表現できない視線をシャインに浴びせると、アルムは無言で床についた。

若き吟遊詩人は、そんなことを思い出していた。

「あの子のこと？」

シャインは無言で頷いた。

「気にしないで。すぐに判ってもらえるわ。子供なんだから」

「本当に、そう思っているのか？」

ドレスは微笑んだ。「今のあの子に必要なのは父親の存在。父親を愛し、また愛されて、男の子は強く、優しく育ってゆくものなのよ」

シャインは黙っている。

ドレスは続ける。「そして、あたしにも必要なの。愛してくれる男性が、愛することのできる男性が……」

しばらくの沈黙。見つめ合うふたり。

と、シャインが視線をそらす。それをドレスが追う。ふたりが見たのは、ひとりの男の肖像画だった。

赤味がかった短めの髪の下で、金色の瞳が笑っている。美男子とはいえないかもしれないが、魅力的であることに間違いはない。明るく、誰にでも好かれそうな性格を想像する。

ドレスは何か言おうとして、シャインに視線を戻した。彼は、いつの間にかこちらを見ていた。目が合った。

「俺でいいのか？」低い声。

「あなたが、いいの」

くちづけ。

＊　＊　＊

「見て」

男の腕から解放されたドレスは、自ら服を脱いだ。「あたしの名前は母がつけたの。貧乏な家でね、こんな服は買ってもらえなかったわ。あたしが生まれた時から、そんなことは判っていたみたいね。だから、せめて名前だけでもって……そう聞かされたわ」

「――」

「でもね、親には感謝してるのよ。あたしは、お金では決して買えない衣装をもらったんだから」

非の打ちどころのない、完璧な肉体。美の女神すら嫉妬するであろう、美しきドレス。

シャインは微笑み、

「いい名前だ」

言って、その美しい体を抱いた。

甘い香り。

＊　＊　＊

――眠れない夜。

アルムは、何度目かの寝返りをうった。眠れない。眠くならない。理由は判っていた。腹が立っているからだ。

シャインという名の吟遊詩人。

母さんが目立てではない、と言っていた。それは真実かもしれない。しかし、結果は何ら変わりはないのだ。シャインにすこしでも好意を抱いてしまった自分が情けなかった。

ドレスという名の母親。

もう父さんのことを忘れてしまったのだろうか。あんなに仲がよかったのに。あんなに愛し合っていたのに。

自分には新しい父親は必要ないと思っていた。父さんは、ひとりだけなのだ。生きていると信じている。帰ってきてくれると信じている。

ロッドという名の父親。

どうして、帰ってきてくれないのだろう。どうして、行ってしまったのだろう。父さんがいれば、あのゾルドだって、母さんに近づこうとは思わなかったに違いない。

だが、父さんは帰ってこない。

待つしか、自分にできることはない。

母さんを守ることのできるのは、自分しかいないのだ。

アルムは寝台から起き上がった。

月が見たい。そう思ったからだった。月を見ていると、心が落ち着く。そういえば、親子三人でよく月を見ながら話をしたっけ。窓辺に近づく。

――！

アルムが息を飲んだのは、月の美しさに、ではない。蒼いその光に照らされた影が三つ、こちらへ歩いてくるのが見えたからだった。誰だろう。考えるまでもなかった。収まりかけた怒りが、再び身体を熱くする。

ゾルドたちだ！

どうするべきなのだろう。母さんに知らせるのが一番かもしれない。それとも、あの吟遊詩人に助けを求めるべきか。いや、と思う。

部屋の中を見回した。短剣が目についた。父さんが自分に残してくれた、たったひとつの物だ。父さんは、

“すぐに帰ってくる。それまで母さんを守ってやってくれ”

と言い、これをくれたのである。

アルムは短剣を握った。ゆっくりと鞘から抜く。手入れを欠かしたことない美しい刀身に、窓から漏れる月灯りが反射した。

母さんを守ることができるのは、自分しかいないのだ。

＊　＊　＊

ドレスは、シャインという名の海に溺れていた。

寝台の上。男は絡めていた指を解くと、ドレスに触れる。さながら竪琴を爪弾く吟遊詩人のように。

背が次第に細くなり、弦となる。その弦の震えはどんどん大きくなり、やがて体を揺さぶるまでとなる。ドレスは、しばらく忘れていたこの感覚に、身も心も委ねていた。

手探り。シャインの唇。頬。髪。首筋。そっと噛まれた。くすぐったい。甘い言葉。窓辺から差し込む乾いた光が、ふたりの熱く濡れた肌を、ぼんやりと滲ませる。

思い浮かべたのは果実酒。この人は瓶で、あたしはグラス。魔法の指から、その甘さが広がってゆく。

「あなたの右手が温かい。ううん、熱いぐらいよ」

「嫉妬してるのさ」シャインは、一瞬だけラナンシーという妖精のことを考えた。

＊　＊　＊

突然、扉が開き、驚いた三人が立ち止まる。

ニスが上げそうになった悲鳴をドウは口をふさいでやめさせた。ニスは、さっきシャインに弾かれた弦の震えが収まっていないようだった。

そして愛する者の名を叫び

ゾルドが軽く腰を落として、身構える。握った拳の向こうから、鋭い眼が光っていた。

巨きな身体の男だった。赤茶色の長い髪を後ろで束ねている。熊の毛皮であろう上衣から突き出した両の腕が丸太ん棒のようだ。陽に灼かれた肌が蒼い月光を受けて、見るものに青銅の像を思わせる。

そんなゾルドが、ふと緊張を解く。家の中から現れたのが、ニスをこんな目に遭わせた吟遊詩人ではなかったからだ。出てきたのは、可愛い息子。今はそうでなくても、近い将来、必ずそうなるであろう少年だった。

「おお、我が息子、アルムよ。久しぶりだな、逢いたかった」

そこでゾルドが言葉を切ったのは、目の前の少年の手に握られている短剣を見たからに他ならない。

「誰が、お前の息子だ」

アルムの目が刃のように鋭くなった。とても少年とは思えない。「俺は、ロッドの息子だ。お前の息子なんかじゃないっ！」

ゾルドは笑った。自分では優しく微笑んだつもりだったのだが、他人に言わせれば顔をひきつらせたとしか見えない。「それは、今までのこと。すぐに、お前はわしの子となるだろう」

「——殺す！」

叫んだアルムは、弾かれたようにゾルドに突進する。短刀を両手で腰に添え、正面から突っ込む。

あと数歩というところでゾルドが動いた。動いたとはいうものの、それは片腕を軽く横に振っただけにすぎない。しかし、少年相手には充分だった。頬を殴られたアルムはふっ飛び、固い地面をころげ回った。

「子供が、そんなものを振り回すものではないぞ。怪我をする」

「うるさい！」アルムが起き上がった。口の中が切れたのだろう、血がゆっくりと滑り落ちてきた。

「手加減はできなくなるぞ」最後の忠告だった。

「殺す」

「無理だ」

「殺せなかったら、俺が死ぬ」

聞いて、ゾルドの唇が微かに吊り上がった。「ほう、いい覚悟だ」

＊　＊　＊

シャインの指が止まった。

「ねえ……やめないで」震える声が聞こえる。

指が再び動きはじめた。さっきよりも激しく。ドレスの体が、荒波にもまれる小舟のように翻弄される。

悲鳴に近い女の声。

指が動く。

首筋。指先が《弦》を弾く。

そして、女は愛する者の名を叫んだのだった。

10

殴られ、蹴られ、投げ飛ばされても、アルムは父からもらった短剣だけは離さなかった。しかし、今の彼にはそれだけが精一杯だったのである。

もう起き上がれない。

殺すどころではない。

殺されてしまうのだ。

涙が次から次へと流れてくる。心の中で、アルムは父に謝った。

——ごめん、父さん。約束は守れなかったよ。

「おい、小僧。あの吟遊詩人は、どうした？」

ドウが訊いた。明らかにシャインを恐れている。だが、ゾルドが一緒の今、不安は何もない。もしも、まだ酒場にいるのなら、いい機会だ。さっきのお返しを嫌というほどしてやる。

「俺に何か用か？」

透き通った男の声がした。三人の男たちの視線が集まる。酒場の入口に、あの吟遊詩人が立っていた。

「貴様か——わしのドレスに手を出したばかりか、子分まで可愛がってくれたのは」

だが、シャインは、そんなゾルドの言葉に耳も貸さない。ゆっくりと、倒れているアルムに近づいてゆく。

それに気がつき、何とか起き上がろうとするアルムだが、痛みのために動きが止まる。

その傍らまで来たシャインは、跪き、血と土に汚れてしまった髪を優しく撫でた。「よく、がんばったな」

「に、兄ちゃん。俺……母さんを守れなかった」涙声。

「いや、充分すぎるほどだ」

シャインは微笑んだ。「あとは俺に任せろ」

立ち上がり、ゾルドに向き直った。

「貴様かぁ——わしのドレスに手を出したのはっ！」ゾルドが吠えた。

だが、シャインは、まったく動じない。美しき面に、氷の冷たさを浮かべるだけ。そして、

「壊れた竪琴には調律が必要だ」

ゆっくりと身構えた。

先に動いたのは、ゾルドだった。嫉妬と怒りに狂うこの獣は、拳を振り回しながら突っ込んでくる。命中すれば、骨の一本や二本は確実に折れる。

シャインは、それを軽く躱しながら、隙をうかがう。何度か右手を突き出したのだが、《弦》をつかむところまではいっていない。

それが焦りにつながった。視界に倒れているアルムが入るたびに怒りがこみ上げ、冷静な判断が失われてゆく。

ゾルドの振り回す拳が、だんだん大振りになってきた。左の拳がシャインの貌を狙う。それを屈んで躱し、腕が振り切られた瞬間を狙って右手を伸ばす。ゾルドの首筋に潜り込んだ指が、この獣の《弦》を弾くはずだった。

しかし——読まれていた。いや、知っていたというべきか。離れたところから聞こえてくるドウの笑い。うかつだった。ゾルドは、子分から《弦奏》のことを聞いていたのだ。

右手をひねり上げられるシャイン。人知を越えたその技を封じられ、待つのは死のみ。右手が、さらにひねられた。信じられないほどの激痛。

ゾルドは勝利を確信する。不可解なのは、この吟遊詩人の右掌が異様な熱を帯びていることだった。それが妖精ラナンシーの怒りだとは、シャインにしか判らない。

だが、奇跡は起こる。発端は、ゾルドの注意がシャインの右掌に集中していたことだった。だから、アルムが最後の力を振り絞って投げつけてきた短剣に気づかなかったのである。

短剣が眼に刺さる。悲鳴。解放。指。侵入。そして《弦奏》。

ゾルドが不幸だったのは、妖精の怒りが頂点に達していたこと。指はシャインの制御を無視し、暴走した。

＊　＊　＊

残されたのは、吟遊詩人と少年だった。差し出されるシャインの、痛むはずの右手。アルムは、今度はそれを拒みはしなかった。

「ありがとう。助かったよ」

言われてアルムは目を伏せた。泣いているようだった。

「どうした、どこか痛むのか？」

少年、首を振る。

沈黙。風が吹く。ひんやりとした大気が火照った肌に心地よい。

アルムは小さく、消え入りそうな声で呟いた。「兄ちゃん……」

「どうした？」

「お、俺……兄ちゃんのことを——これから父さんって呼ぶことにするよ」

聞いて、シャインは笑った。

「な、何で笑うんだよ。俺は一所懸命に考えて——！」

シャインはしゃがみ、目を少年と同じ高さにして言った。「アルム、お前は何か勘違いしているぞ」

「え？」

「俺は、お前の父さんになれる資格はないんだ。ドレスに……母さんに振られちまったのさ」

＊　＊　＊

真っ白なシーツに身を包んだドレスが現れたのは、それからしばらくしてからのことだった。

「シャインは……？」アルムの横に立ったドレスは、独り言のように訊く。

「行っちまったよ」

寂しそうな少年の声。「どうして、駄目だったんだい？」

ドレスはアルムを背中から抱きしめた。「あのひとの……ロッドの名前を呼んじゃったの。もう忘れたと思ったのに——忘れていなかったのね」

また風が吹いた。さっきのよりも強い。アルムは母の手を握った。

「母さんは、俺が守ってあげるよ」

それを聞いてドレスは涙を堪えることができなくなってしまった。（了）

PCエンジンクラブ VOL.64

PC Engine CLUB

という訳で、此の猛暑の中、「必勝本」が通巻101号を迎えた事は、真に御芽出度い事で在りまして、〝たま〟の1st アルバム「さんだる」を聞きつつ、くっぱちに向かう私の脳髄は、暑さと音楽で、既に半分蕩けて居るので、来年こそは冷房を購入するぞ!! と決心をした今日此の頃、皆様も御自愛下さいませ。嗚呼、暑い…。

●PCENGINE NEWS●

アイドルをつくれ! 「みつばち学園」始動!!



↓みつばち学園は4本立のAVG



←うーん、春組!!

→夏組は臨海学校が舞台。うーん、水着!!





↑秋組は学園祭に向けて、バンドの特訓中。うーん、流行!!

←冬組はスキーに、Xマス。うーん、トマム!!



ふー、やっと事務所の冷房が効いてきて、脳髄が復活しつつあるよーだ。よかった、よかった。

さぁ、「みつばち学園」の話だ。ハドソンから9月14日に5800円で発売されるこのソフト、4話のオムニバス形式のアドベンチャーゲームなんだ。

でもね、単なるアドベンチャーだったら、コーナーのトップにはこないよ。ROM²の特性を活かした、新しい試みがなされているのだ。なにかっつーとね、〝アイドル・オーディション〟なのだよ。どう、驚いた?

一般公募(応募総数は3351名)で選ばれた20人の女の子が出演してるんだぞ。この20人を、春組、夏組、秋組、冬組の4組に分けて、アドベンチャーを楽しんでもらおうってワケ。みつばち学園はアイドル養成学校で、そこの生徒が事件に巻き込まれる。キミは教師になって、事件を解決するのだよ。夏は臨海学校、秋は学園祭と、しっかり学園モノしてるぞ。

で、ユーザーの人気投票をやって、トップになった女の子が、来年夏にレコードデビュー、アイドル路線まっしぐらって企画なんだ。

投票した人には、いいこともあるし(20人に〝出演者との東京ディズニーランド1日デート〟が、200人に「みつばち学園メモリアルグッズ」がプレゼントされるのだ)、こりゃあ、参加せねばならんねぇなぁ。



↑完成記念発表会後の記念撮影。人数が足りないのは、試験等で来られない子がいたから。うーん、学生!!

↓6月25日、ラフォーレ原宿において完成発表会があった。うーん、みつばち学園!!



いかすあいつが帰ってきたぞ!

ハドソンから、もう1本、注目のROM²ソフトが出る。あのナイスガイが再登場するのだ。そう、コブラが帰ってくるのだ!

「コブラII〜伝説の男〜」は来春発売予定の8部構成のアドベンチャー、ってより、デジタルコミック第2弾になるようだ。「うる星」同様、ユーザーが参加するアニメをめざしているんだ。

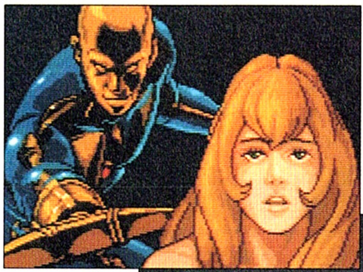
今回のコブラIIでは、原作の寺沢武一が監修、シナリオ、絵コンテと全面参加しているのも、ファンにとっては嬉しいよね。しかも、グラフィック原画2000枚を武一さんが描き下してるんだよ。これじゃ、期待するなって方がムリってもんだよね。

コブラの声は、前作同様、山田康雄が担当する。他の声優陣は、まだ不明だけど、30人が参加するってゆーから、こっちも期待できそーだ。今回はレディも活躍するし(声はぜひ榊原良子さまに!!)、おぢさんは嬉しーぞ。

もちろん、音楽だってすごいぞ。近田春夫先生のビブラトーンズにも参加していた矢壁アツノブが担当するのだ。

とにかく、コブラIIにかける武一さんの意気込みはかなりのものだから、すごいものができそうな予感がする。武一さんがコンピュータに詳しいのも強みだしね。

とにかく、私としましては、レディの活躍を期待しております、はい。



↑寺沢武一みずから原画を起こしたと言うだけあって、グラフィックは見事だ



→コブラの声は、当然、山田・ルパンIII世・康雄だ



→コブラIIで、新しいジャンルに挑む寺沢武一先生。原画2000枚、描き下ろしだって!!

マジカルサウルスツアー

メーカー……ビクター音楽産業　ジャンル…………データベース
発売日…………………… 8月24日
価格…………… ¥8700(税抜き)
メディア………… CD－ROM

ウルトラボックスに続く、ビクター音産の電子出版が、このマジカルサウルスツアーだ。いわば〝動く恐竜図鑑〟ってワケだね。緻密なグラフィックや、解説を聞けるってのもROM²ならではだ。ゲームだけが、ROM²じゃないってことが、よく分るソフトだぞ。

●今年は恐竜の当たり年だもんね

いま、幕張メッセでは「大恐竜博」が開催されてるよね。それに、恐竜じゃないけど、インテリアとして、部屋に化石を飾るのも流行ってるらしい。つまり、トレンドは中世代なのだ。

とゆーわけで、「マジカルサウルスツアー」だ。このソフトは、ゲームではない。「最新恐竜図解大辞典」というサブタイトルが示すとおり、CD－ROMを使った、見て聞くデータベースなんだ。

恐竜が棲息した中世代というのは、約2億4200万年前から6400万年前で、さらに三畳紀、ジュラ紀、白亜紀に分かれている。マジカルサウルスツアーでは、それぞれを前後期に分けている。

さて、モードの説明だ。まず、名前で引くデータベースがあり、推定体長、推定体重から解説まで、かなり詳しく知ることができる。

各時代、各地域を指定し、恐竜たちの生活を見るパノラマ画面もある。ここで、画面の恐竜をクリックすれば、その恐竜の解説画面に替わる。知りたい恐竜の姿は分かるが、名前が分からないときは、これを活用すればいいわけだ。

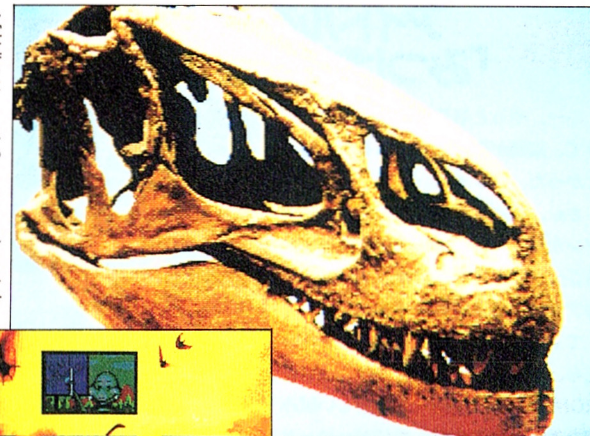
進化の系統樹から、探すこともできる。系統樹というのは、動植物の類縁関係と系統を、樹木のように図示したもの…、マジカルサウルスツアーでいうなら、右へ行けば行くほど、進化しているということだ。系統樹を見れば、外見は全く違うステゴサウルスとイグアノドンが、実は親戚（正確な言い方ではないが）だということが一目瞭然なのだ。ここから、データベースへ行くことも可能。

生物学上の分類名から、恐竜を探すこともできる。例えば、暴君竜ティラノサウルスは〝爬虫類恐竜亜綱竜盤目獣脚亜目〟に分類されているのだが、この〝竜盤目獣脚亜目〟で探すこともできるわけだ。

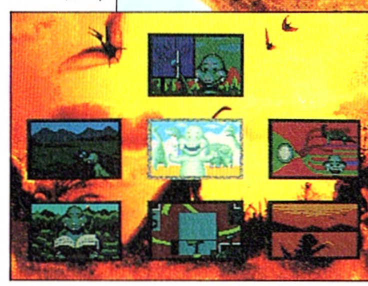
バラエティー・ボックスというコーナーもある。ここでは、「恐竜何でもベスト3」など、雑学的な知識を楽しむことができる。

また、エンディングでは、なぜ恐竜が絶滅したかを説明してくれる（まだ、定説はないが）。

もし、キミが恐竜に興味があるのならば、ただながめているだけでも、十二分に楽しめるのが、このマジカルサウルスツアーなのだ。



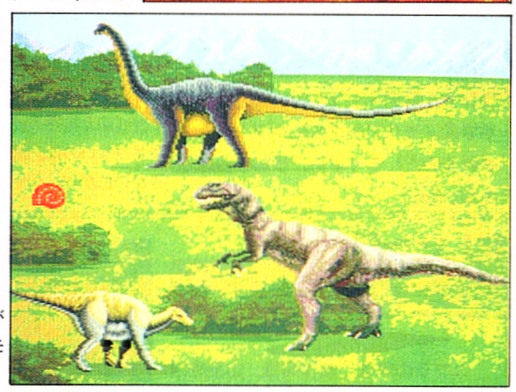
→写真もたくさんあるぞ。これはアロサウルスの頭蓋骨だ



↓メインメニューは7種類。どれにしようかな…



↑横の人間と比べれば、大きさも一目瞭然



→各時代、各地域の恐竜が見られるパノラマ。アンモナイトはカーソルなのだ



↑系統樹を見れば、進化がよく分かる

COLUMN 当世CD-ROM事情

SONYから〝DATD Discman〟とゆーハードが出た。8cmCD（いわゆるシングルCD）を使ったデータベースマシンなんだ。つまり、ソニーの携帯用CDディスクマンの発展型だ。ソフトには、各種辞書やCDカタログ、プロ野球選手の経歴・記録、日経企業ファイルなどがある。

現在、CD－ROMはデータベース的に使われることが多い。ROM²やFM－TOWNSでは、データベースよりゲームが多いけど、これはハードの性格上しかたない。

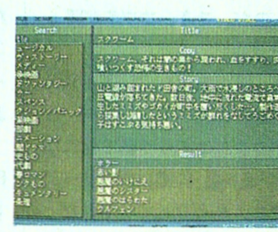
CDデータマンのソフトは、電子ブックと呼ばれ、出版物のCD化が多い。ROM²にもビクター音産の「マジカルサウルスツアー」のように、電子出版が増えていくだろうし、ゲーム専用機だと思ってたFM－TOWNSにも、システムサコムの「史上最強のビデオバイブル」のようなデータベースソフトが登場している。

まぁ、パソコンでCD－ROMを使おうとすると、多額の費用がかかる（98用外付けCD－ROMドライブが138,000円もする）ことを考えれば、ROM²のコストパフォーマンスは高いと言えるよね。ま、これは、今後のソフトの充実しだいだけど。

う－む、当世とゆーより、今後に期待って感じになっちゃったけど、最先端のハードだからね。ほんと、期待してるんだから。



←本体価格5万8千円也(税別)、ソフトは3千円台から一万円台までさまざま。電子出版の夜明けは近い!?



←収録ソフト数129本を誇る、「史上最強のビデオバイブル」



↑エンジンでも「ウルトラボックス」タイプが増えるだろう

ゴモラスピード

メーカー	UPL	容量	3M
発売日	9月上旬	ジャンル	アクション
価格	¥6500(税抜き)	ラウンド	25
メディア	Hu-CARD		

なんて言ったらいいんだろう…。また、何とも奇妙な味のあるゲームが登場したもんだ。画面を見ただけじゃ、このゲームの良さは分からない。だけど、ひとたびプレイしたら…。ヤミツキ…なのさ。

★みょーだ、みょーだ、とってもみょーだ

ゲームがスタートする。マイキャラはゴームとゆー金色の玉だ。ゴームの回(まわ)りには、やはり金色の玉や、ベージュの玉、水色の箱(?)が動き回っている。さぁ、何をやりゃいいのか…。

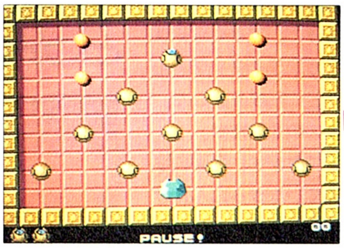
まずは同色の金の玉を集める。何を隠そう、この金の玉はゴームの胴体だったのだ。ずりずり。

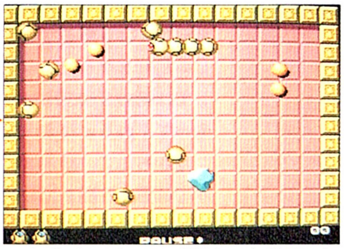
胴体が長くなったら、ベージュの玉を胴体で囲む。何を隠そう、このベージュの玉はキューと言うゴームの餌だったのだ。ぱくぱく。

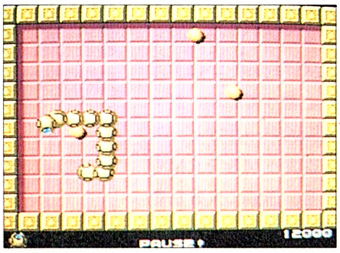
水色の箱みたいなヤツは、何を隠そう、クリックとゆー敵キャラだったのだ。胴体に触れると、せっかく集めた胴体がバラバラに、頭に触れると、1ダウンになるのだ。もちろん、敵はクリックだけじゃないぞ。面が進むと、いろんなヤツが登場する。

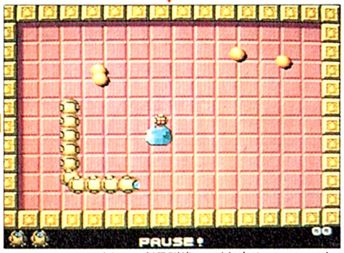
キューをすべて食べれば出口が出現する。胴体を9個集めて、そこへ入(い)れば面クリなのさ。

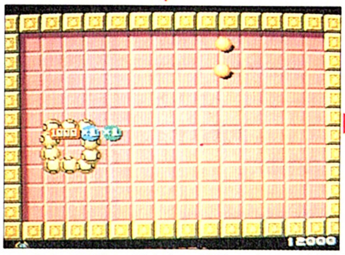
さて、敵キャラだけど、逃げ回るだけじゃなく、攻撃することもできる。Iボタンで置ける爆弾を使うのさ。爆弾は胴体の一番後ろから出る。敵キャラは爆弾が大好きらしく、爆弾に近づいてくるんだ。うまく敵の側で爆発すれば、敵はシビレて動けなくなるから、胴体で囲めばやっつけられるってワケ。

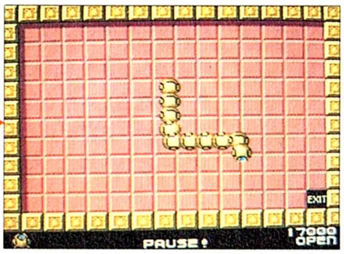

↑ゲーム開始！　目玉のついた〝金の玉〟がマイキャラのゴームだ


↑まず、他の金の玉…胴体をつなげていくのだ。頭部が敵に触れると1ダウンだぞ


↑お次は、ベージュの玉…キューを長くなった胴体で囲むんだ


↑ジャマな敵は〝爆弾〟で始末しちゃった方がいいかもね


↑完全に囲むと得点だ。複数のキューを囲んだり、胴体が短ければ短いほど高得点だ

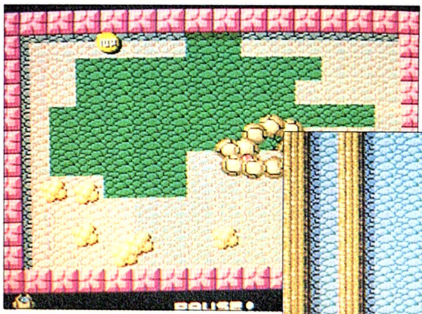

↑キューを全部囲むと出口が開く。胴体がすべてつながってたら、脱出しましょ

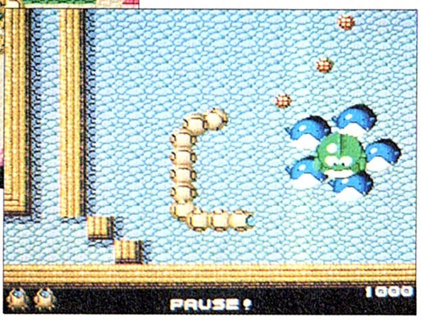
★とにかくやってみなきゃね

おっと、操作方法を1つ忘れてた。IIボタンを押(お)せば、ハイスピード移動もできるからね。

そんなワケで、ボスキャラ、アイテム（無敵、1UP、ストップなど、5種類ね）、ボーナスステージ、パスワードと、抑えるべきところはきっちり抑えてるし、けっこう種類がある〝ずりずりぐねぐねヘビさんゲーム〟の中(なか)じゃ、かなりいいデキだと思うよ。

「アトミックロボキッドスペシャル」、そして、この「ゴモラスピード」とUPLって、なかなか目が離せないメーカーだよね。


←ボーナスステージも完備。床の下にアイテムが隠れてるから、しっかりめくってね。全部めくると、ボーナス得点もつくし


→先の面には、ボスキャラもいる。爆弾でシビレさせて、囲い込むんだけど…。ハイスピード移動も駆使してがんばろー!!

夏休みはこのゲーム!!
——北枕獲の——
SOFTWARE IMPRESSION

桃太郎伝説ターボ
ハドソン／発売中／¥5800(税抜き)

安心して遊べる、良心的なRPG。ファミコン版のマイナーチェンジだが、マップ、敵キャラ、ギャグなど、随所に変更がなされ、経験者にも十分楽しめる。落とし穴だらけのダンジョンは、少しキビしいのではあるが…。しかし、桜が咲き乱れる花咲か村は、一見の価値がある。やはり、グラフィックのエンジンだ。


↑敵キャラも変わって、また笑かしてくれる

パワーリーグIII
ハドソン／8月10日発売／¥5800(税抜き)

野球ゲームの定番、パワーリーグもこれで3作目。基本的なシステムはIIと変わらないが、ゲームモードやエディット機能が充実した。バックアップユニットがあれば、オリジナルのチームや選手、個人データもセーブできるので、持っていない人には購入をすすめる。また、4人プレイが可能になったことも◎だ。


↑夏の定番。やっぱ、サードは苫篠(とましの)だよな

ワルキューレの伝説
ナムコ／8月9日発売／¥6800(税抜き)

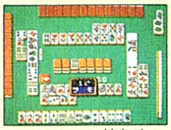
RPG風味をきかせたアクションゲーム。とにかくワルキューレの表情が豊かで、プレイしていてウキウキしてくる。ソフトで行っている拡大も効果的で、ビッグの魔法や、スプーンジャンプは、見ているだけで楽しくなる。

ナムコの担当さんが、「ウチの看板娘です」と自慢するだけのことはあるゲームだ。


↑シーザスと戦うワルちゃん。よいなぁ♡

麻雀悟空スペシャル
サン電子／8月10日発売／¥6300(税抜き)

パソコン、ファミコンからの移植ということになるのだが、オリジナルとは似ても似つかぬゲームになった。このSPでは、主人公悟空が三蔵のお供になり、「善に導く麻雀」を求めて天竺へ旅をするという、旅打ちがメインなのだ。天竺へつくまでに、35回ほど勝負がある。イヤになるほど遊べるソフトだ。

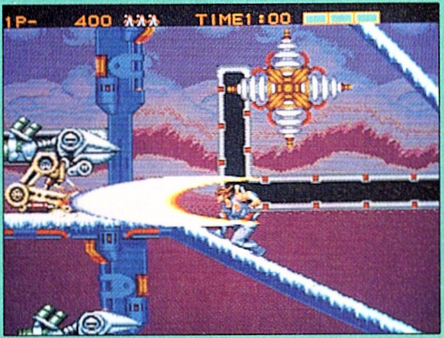

↑天竺までの旅打ちってのが、あーた…

MEGA DRIVE CLUB

VOL.42　文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

移植の大作が御目見え ストライダー飛竜



世の中は夏まっ盛り。いやー、暑いのなんの。まったくもってたまらないよね。しかーし、秋に向けてメガドライブ期待のソフトは着々と出来上がってゆくのであった。その一番手は読者の人気も高く、大魔界村級のヒットも夢じゃない移植作「ストライダー飛竜」だ。徐々にその全貌が見えてきたぞ！　とくとご覧あれ！

MDC Head Line

●サードパーティソフトに対するセガの評価システムが大きく変更に――サードパーティの開発したソフトは発売前にセガのチェックを経て生産されるが、そのチェックシステムが厳しくなったようだ。企画の妥当性や市場性など20の項目が立てられ、100点満点で評価される。50点以上の評価じゃないと承認されないようだ。メーカー側は戦々競々としているらしい。なお、適用第2号はヘルファイアー。

今月発売のメガドライブソフト

スーパーモナコGP
■8月9日発売■セガ■¥6000(税抜き)

四天明王
■8月10日発売■シグマ商事■¥6200(税抜き)

ラスタンサーガII
■8月10日発売■タイトー■¥6800(税抜き)

XDR
■8月21日発売■ユニパック■¥6800(税抜き)

マイケルジャクソンズムーンウォーカー
■8月25日発売■セガ■¥6000(税抜き)

ストライダー飛竜

セガ
10月発売予定
価格未定

カプコンオリジナル→セガ移植はこれで3作目。大魔界村から1年たって、再び旋風を巻きおこす強力コンビの登場だ。本誌のメガドライブベスト5にも度々ランクインし、前人気は高い。セガの力の入れかたもかなりのものであります。



◇MDソフト初の8Mカセットでの完全移植

そうなのです。なんと容量は8Mなのです。一部他誌では6Mとなっているけど、どうやらそれじゃ足りなかったようで、メガドライブソフトとしては初の8M使用ということに相成りました。やってくれるよねえ。コラムスの8倍だぜ。

だからして、動きはさすがにキレイ。今回の取材ではまだ2面までしか出来ていなかったんだけど、飛竜の動きの良さには圧倒されちゃいました。ほとんど業務用と同じ！

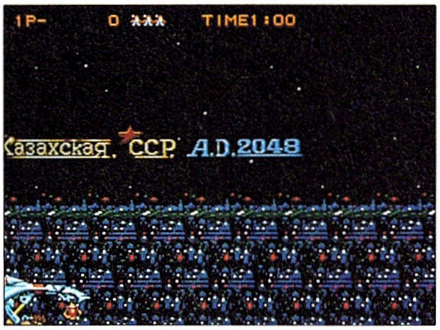
しかし、8Mだからと言って単純には喜べない私。だって、値段がいくらになるかまだ決まっていないんだよね。セガ側によると同じ8Mを使っているPCエンジンSG版大魔界村みたいに1万円を越えることはあり得ないと言っている。ファンタシースターIIIは6Mで¥8700だったけど、ストライダー飛竜の場合はバックマップもRAMもないのだから、2M分増えても、値段に大きな変動はないとみる。大魔界村より¥1000～1500ほど高い¥8000強でおさまればいいんだけどね。切実な問題だよなあ……。

ここでゲームの説明を簡単にしておこう。内容は純粋なアクション。スーパー諜報マン、飛竜が敵国のさまざまな罠を突破し、冥王グランドマスターを退治しに行くというストーリー。ところどころにロシア語が見えたりして……。武器はサイファーという剣と、飛竜自身の体術だ。

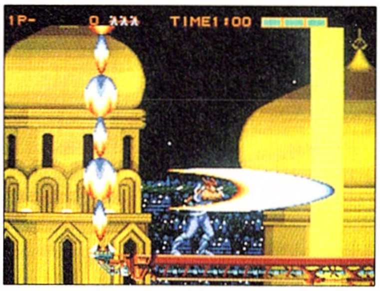
ペレストロイカの成果？



↓グランドマスターがドーンと出て、飛竜の行動が始まる。ロシア語が出ると言っても、決してソ連じゃない……と思うが



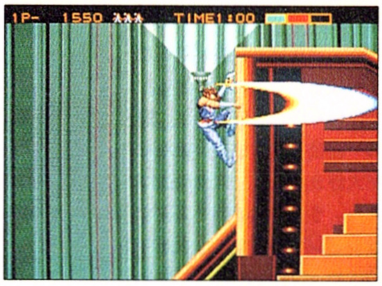
ストライダー飛竜くんとにかくよく動くの図



←サイファーを振ったところ。壁にへばりついていようと、ジャンプ中だろうと振ることができる



←スライディングアタック。ケリで敵を攻撃するワケだな。これを使わないと進めないところもある



←壁昇り、特殊な道具を使って昇るのだそうだ。敵に狙われやすいので、充分に気をつけましょ

↓ノーマルジャンプ。手を広げるところがいいわな





↑グルングルンと回転する大ジャンプ。すっげえハデ



→このくらいの傾斜はビクともしないで歩いてゆく。もっとキツい角度でも平気なのだ

◆現在ステージ2まで完成！あらゆる見せ場が詰まっている！

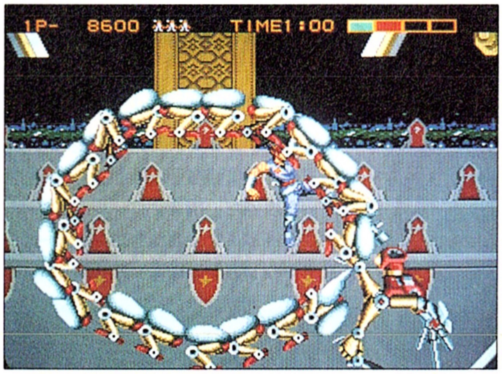
STAGE1 帝都に無理矢理潜入！

ピューンとハンググライダーで飛んできた飛竜。しかし途端に発見されてしまう。いきなり激しい戦いが始まるのだ。ロシア調の建物の上を歩くのはもちろん、壁にへばりついたり、ジャンプで跳び越えていったりしてグリングリンと動き回る。サイファーをぶんぶん振り回し、とりゃとりゃとけ散らしてゆくさまは、戦闘演出家と言いたくなるようなハデさ。


↑ロボット兵のラスカルを軽くサイファーでやっつける。楽勝楽勝！

それにしてもこのステージ、どこが外でどこが内かよくわからない。気にせず進んでゆくと、雄叫びを上げて襲いかかってくる中ボス・ストロバヤ（ウォッカの名前に非ず）が出現する。ここは建物の内側なんだよね。強いんだか弱いんだかよくわからないコイツを倒し、さらにえっちらおっちら進むと、反射レーザーのところへと行き着く。手前にしゃがんでドカドカ攻撃！ ぶっ壊して奥へ侵入するのだ。

そしてボスキャラの登場だ。24人の侯王と呼ばれる男たちが席から跳び出してきて、変型＆合体！ ムカデのようなメカ、ウロボロスとなる。やはりここがステージ１最大の見せ場だ。胴体に乗り、頭を攻撃すれば倒れるが、言うほど楽ではない。身の軽さをフルに生かして、かわしながら戦おう。８Mの力を痛感するぞ。

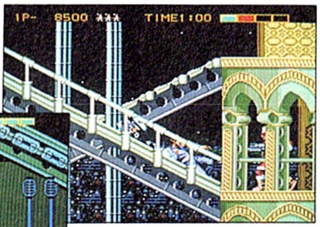


これが最大の見せ場だ!!

よく動くこと動くこと。くねりまくって飛竜を追いつめようとするウロボロス。見ての通り、胴体に乗ることはもちろん、つかまることもできる。頭めがけてサイファーを一閃！ 若干のチラツキはあれども、迫力を損うことはなし！


↓中ボスのストロバヤは、右上の台上にいる内に倒したい


↑銃剣で突いてくる兵隊。しゃがんで攻撃すればどうってことないヤツだ


↑建物の中へ潜入。影に隠れている兵隊を倒すため、スライディングしながら突っこむ

STAGE2 シベリアの大地の基地

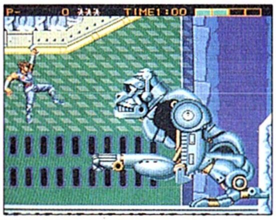
帝都からシベリアへと舞台は移る。ここも見せ場だらけの楽しいところだ。

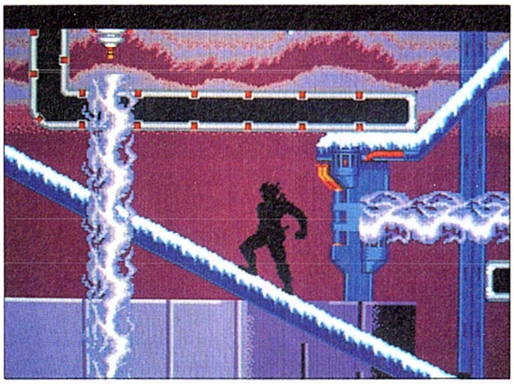
まず最初にオオカミ達を倒し、基地内に入る。するといきなりメカニコングもどきの巨大ロボットが出現！ でも意外と弱かったりして。そこからが本番だ。縦穴を昇り、動いている機械を綱渡り。激しいアスレチックで楽しませてくれる。

再び雪原へ。地雷源を駆け抜けて発電所へ入る。ここは雷鳴のような効果で飛竜がシルエットになるシーンもある。これがカッコイイんだ。でも放電に触れるとダメージを受けてしまうが。

発電所の上から小型ヘリを介して上へ上へと進む。ミスすると当然墜落死。最後に待ち受けるのは大型艦。プロペラに注意して昇ってゆくと、華麗なケリをかましてくるチャイニーズ３人娘との戦いだ。この動きも実に良い。


←オオカミが襲ってきた。跳んでる場合じゃない！

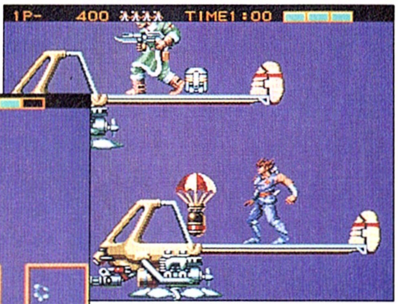

←メカニコングを偲ばせる姿の巨大ロボット

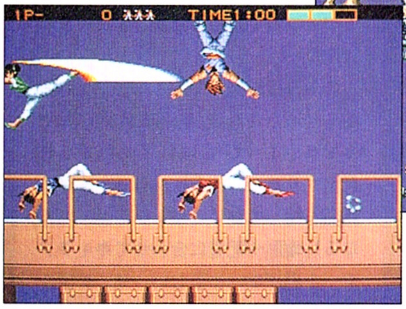


これが最大の見せ場だ!!

写真だとしっかり止まっているから違和感があるけど、実際のプレイ画面だとかなりカッコよく見える。数あるステージ２の見せ場だけど、ここが一番いいよ、ホントに。さほど難しくはないし

↓中国３人娘の華麗な攻撃。スーパー忍のチャイナタウンを思い出しちまったぜ！ 動きが面白い





↑パラシュートをつけて落ちてくる爆弾に注意しながら、上のヘリへと乗り移ってゆこう

MEGA DRIVER'S SALOON ……………メガドライバーズサロン



今回はセガからのお知らせがあります。心して聞くように。

セガの家庭用ゲーム（コンシューマー部門）のファンクラブ〝SPEC〟(SEGA PLAYERS ENJOY CLUB)が新会員を募集することになった。設立して既に３年、ここ最近は新会員を募集していなかったんだけど、メガドライブユーザー層の拡大により、新規会員を増やすことになったのだ。

活動内容は右にある会誌〝SPEC〟の発行が中心だ。オフセット印刷で、開発者による内幕話や、外伝的性格の強いマンガ、会員からのおたよりコーナーなどがメイン企画になっている。

入会希望のかたは、封筒に62円切手を貼った返信用封筒（自分の住所と氏名を必ず記入）を同封の上、〒144 東京都大田区羽田1−2−12 （株）セガ・エンタープライゼス HE事業本部 SPEC係「入会希望」まで送って下さい。折り返し入会申し込み書を送るとのこと。

入会するにはこの他、62円切手が５枚必要だが、申し込み書と同時に送ること。会員証の発行もある。ご希望の方はどーぞ。



移植がいっぱい！セガの秋発売作品を3本紹介

ネームバリューじゃストライダー飛竜に負けるけど、こちらで紹介の3作も頑張ってるぞ！

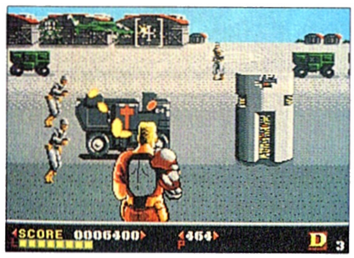
ダイナマイトデューク ▶横スクロール3DシューティングはMDソフト初登場



■11月発売予定■¥6000(税抜き)

3Dのグラフィックが右へスクロールしてゆくタイプのアクションシューティング。最近の業務用で言うと「NAM-1975」に近い。マシンガンを持って敵をなぎ倒していき、ラストにいるボスをやっつけてクリア。対ボスは格闘戦だ。

たまに見かけるシステムの業務用も、メガドライブに移植されると新鮮に映るから不思議だ。横スクロールする3Dのフィールドで、照準をコントロールしてマシンガンを撃ち、敵を倒してゆく。ピンチになったら必殺のダイナマイトパンチで一撃で敵をやっつけよう。ステージの途中には戦車などの中ボスが激しく攻撃してくるし、ラストのボスとはキックやパンチでの格闘になる。この演出が秀逸。



↑デュークのどてっ腹に穴が開いているのは少しでも見やすくするため。ヘンだけど



↓中ボスの戦車。攻撃はけっこう激しいので、左右に大きく動きながら撃っていこう



↑ダイナマイトパンチ炸裂！ マシンガンより素手の方が強いとはとんでもねえヤツだ

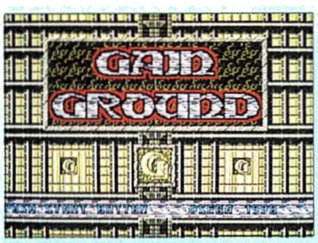


↑ボスとの格闘シーン。巨体だけあってパンチの威力は強烈だ



←ステージ2は市街戦だ。敵が多い

ゲイングランド ▶見た目は地味でも戦略性あふれる佳作だ！



■9月発売予定■¥6000(税抜き)

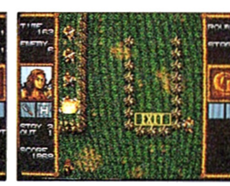
最近のアクションゲームには珍しいノンスクロールのシューティングゲームだ。各ステージに捕われた仲間を救い出しながらすべての敵を倒すか、使えるキャラクター全員を出口から脱出させればクリア。戦略性が見た目以上に高い。

まずは画面写真をご覧あれ。すごく地味に感じるでしょ。何を隠そう私も業務用はあまりの地味さ故にほとんどプレイしなかった。しかし、改めてメガドライブ版で遊んでみると思いのほかに奥深い。

ルールは単純。フィールド上にいる敵を全滅させるか、制限時間内に味方キャラをすべて「EXIT」から脱出させればクリアだ。味方はショット＋特殊武器を持っており（キャラによって異なる)、地形や配置に合わせてキャラクターを選ばないと苦しい。そこが頭を使う部分。マニアックなゲーム性だけど、パズルのように楽しませる。



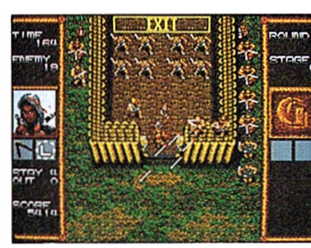
↑左に現在のキャラが表示される。武器はヤリだ



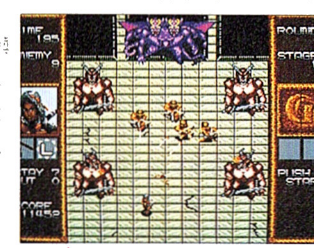
↑左の丘の上にいる敵は、H（高所用）武器で倒す



↑ヤリの嵐をかいくぐり、中央の味方を助けて出口へ



←砦の上の敵に気をつけろ



←4体の像は炎を吐きちらす

クラックダウン ▶潜入→爆弾セット→破壊。緊張感に富んだアクションゲーム

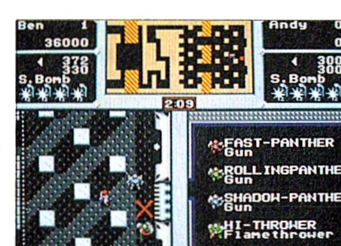


■10月発売予定■¥6000(税抜き)

各面の指定された場所へ爆弾をセットし、敵の基地を破壊していくアクションゲーム。グラフィックはチマチマしているが、キャラの動きはスムーズで、しっかりと作られている。制限時間制で、緊迫したシーンの連続！

2人同時プレイも可能な渋いゲーム性が魅力だ。画面は見ての通り3分割されており、上段中央に全体マップ、下段左がプレイフィールド、下段右は出現する敵の名前と武器（2Pの場合はフィールド画面、ヘルツォークツヴァイのように分割プレイになる）が表示される。上のマップを見ながらセット位置を探し、すべてのポイントにセットしたら脱出するのだ。残りタイムがボーナス点になる。

キャラは小さいけれど、実に凝った動きを見せてくれる。柱に隠れて攻撃したり、回りこんで背面から撃ったりと、さまざまな戦い方を見つけるのも楽しい。地味だけど、良品といえそう。

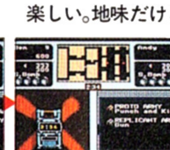




↑1ステージは5つのエリアに分けられている



↑中央上のマップで、赤い点が爆弾セット位置だ



↑1つ目の爆弾をセット。残り時間は2分34秒！



↑すべてセットしたら、あとはEXITから脱出



←脱出後、爆弾が大爆発！エリアーをクリアだ

好評発売中！

今度は、撃射（シューティング）ゲーム集大成、闘魂うずく!!



PCエンジンクラブ Vol.3

ファミコン必勝本編集部　定価790円

スーパースターソルジャー、ゼビウス～ファードラウト伝説、スーパーダライアス、ガンヘッド……PCエンジンゲーマーの心を熱くする超名作シューティングゲームの全てをマスターできる！　スタートからエンディングまで、そのテクニックと攻略ポイントを徹底解析。さらに、全ジャンルの新作ソフト紹介、PCエンジンバグボーイクラブ等々、気になる情報満載。まずは、書店へ急げ！

JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです。

スーパー　ゴールド

SUPER GOLD

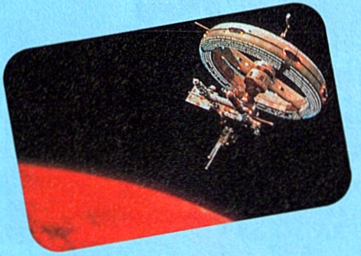
読者プレゼント
NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「クライシス2050バッヂ」

10名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは9月7日㈮当日消印有効。発表は'90Vol.20の予定です。





読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの１票にもなるからドンドン応募してね。



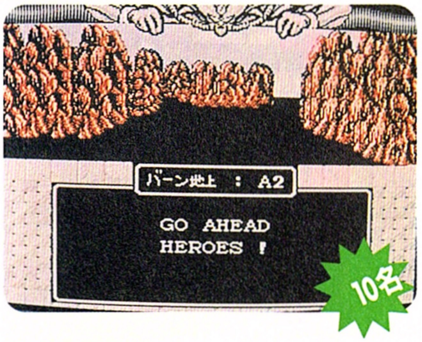
①忍者らホイ！（アスキー）



②川のぬし釣り（パック・イン・ビデオ）



③ダンジョンキッド（クエスト）



④マイト&マジック（学研）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに〇をつけてね。

しめきりは、9月7日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'90Vol.20のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.12 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLDプレゼント

★ほしいソフト１本

青森県・加藤良仁　岩手県・江守直人　山形県・木村将一　福島県・三池達夫　茨城県・中林考幸　栃木県・佐藤雄二　群馬県・西山竜也　埼玉県・奥田昇　千葉県・岡崎雅行　東京都・田沢由紀子　神奈川県・小高裕修　新潟県・寺内弘和　石川県・島塚達郎　福井県・近藤俊二　三重県・落合ひろき　京都府・秋山康介　大阪府・永井隆源　奈良県・成田伸一　鳥取県・本間智広　山口県・山田英　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・城井正章　秋田県・中里徹　宮城県・飯田圭一　群馬県・藤谷和樹　埼玉県・溝尾洋史　千葉県・若瀬義彦　東京都・太田隆　新潟県・石勝孔典　石川県・富松雄介　三重県・安路一平　京都府・羽淵貴之　奈良県・椿和行　岡山県・白井力　愛媛県・竿本進也　福岡県・石持良二　佐賀県・西崎雄樹　熊本県・相森大輔　大分県・大倉昇　宮崎県・川面直也　沖縄県・元ノ木正剛　他30名

★ほしいソフト3本

岩手県・藤花博　宮城県・留野圭一郎　栃木県・五十嵐彬文　群馬県・小森甲介　千葉県・生田智美　東京都・古志将英　長野県・徳利太基　岐阜県・姪子哲太　愛知県・葛西諒　三重県・仁井忠明　大阪府・竹ノ内陽二　兵庫県・島谷元博　和歌山県・宮河員彰　鳥取県・浜口旭　広島県・野崎正憲　香川県・柳田稿太郎　高知県・龍明彦　佐賀県・畠山美保　宮崎県・生田勲　鹿児島県・高橋直人　他20名

★「ウィザードリィIII」CD

神奈川県・下北行久　大阪府・田所充

アンケート・ハガキ・プレゼント

①チップとデールの大作戦

山形県・中岡力也　福島県・阿礼一郎　埼玉県・和久田北巳　神奈川県・八木亮　山梨県・村岡弘　静岡県・崎山修　大阪府・若林仁　広島県・内山真由美　福岡県・愛沢弘之　大分県・堀内進二

②ナイトムーブ

福島県・佐藤政広　茨城県・宇野裕治　群馬県・三沢友矢　東京都・相馬論　長野県・和巻陽太　三重県・仲堂元博　奈良県・岡埜光一　島根県・明井川勇　広島県・波多野昇　大分県・荷川龍次

③バトルフリート

北海道・菊地和彦　秋田県・井川祐司　神奈川県・沼田一郎　静岡県・石村忠隆　愛知県・真鍋長史　京都府・城崎哲　大阪府・野本元気　和歌山県・久保洋　山口県・佐山登喜男　沖縄県・上垣内将

④ファイナルミッション

青森県・大瀬文也　宮城県・崎山雄介　千葉県・相沢純　福井県・都丸雅徳　岐阜県・内田寿明　滋賀県・高信豊　兵庫県・石津史郎　広島県・東光ゆかり　愛媛県・土田三郎　長崎県・北原友幸

TV 8/3～8/31の必見番組ガイド&気になるトピック

新衛星打上げでBS多チャンネル化の兆し

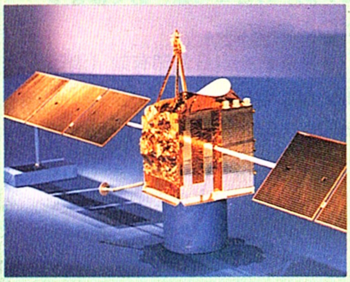
宇宙開発事業団は8月24日に放送衛星BS-3a(写真はその模型)の打上げを行う。この衛星は現在NHKが使用しているBS-2bの後継基となる。さらにBS-3aではこれまでのNHKの2チャンネルの放送に加えJSB（日本衛星放送株式会社）という民放局の参入も決まっている。

NHKの放送は衛星第一の15チャンネルが7チャンネルに移行されるほかは、全くこれまでどおりに行われる。新衛星の打上げによる受信料の変更やアンテナをたてかえる必要はないのでご安心を。

そしてJSBだがこれはちょっと複雑。まずJSBはNHKと同じ衛星を使用しているということ。従ってチューナーとアンテナはそのまま使える。「だったらJSBにはナイショでこそっと見ちゃお」と思っても無理。JSBはスクランブル放送という方式を使って放送される。スクランブル放送はいちど信号をかきまぜて電波を送信しているのでそれを解読するデコーダーがないと映らないのだ。ただし平日の午前中のみノンスクランブル放送なので無料(ただ)で見ることが出来る。といってもこの時間帯の放送はJSBのプロモーションや気象情報などの情報番組だけ。本当にJSBを楽しみたいなら新たに契約が必要ってわけ。ちなみにデコーダーは契約時に無料でもらえる。

JSBの放送はノーカット、ノーコマーシャルの24時間放送。そのうち半分を占める映画放送がJSBの一番のウリ。ハリウッド系のメジャー作品を中心に、原則として劇場公開から1年以内の作品に的を絞っている。さて、気になる料金だが、契約料は2万7千円、受信料は月々2千円が予定されている。これが高いか安いかの判断はキミやキミのご両親にまかせよう。

また、BS-3aでは技術的には可能になっているのに放送局側もハードの制作側もなかなか実現に踏み切れないでいるハイビジョン放送も、本格的な動きをみせてくれそう。それも含めてこの新衛星が来たるべき衛星多チャンネル時代への第一歩となることは間違いなさそうだ。



人気ロックバンド勢揃いのライブ合戦！

●POP・HIL'90　8／19㊐　フジテレビ　深夜1：00～終了時間未定



8月11日、石川県森林公園で行われるライブがほぼ1週間後にテレビで見られる。'84年にスタートした恒例のイベントで、今年は出演者が人気絶頂の若手、新人バンドばかりだ。ひいきのバンドがあったら必見。

出演：JUN SKY WALKER(S)、ユニコーン、ZIGGY、FUSE、LINDBERG、BAKU、カブキロックス、ほか

映画「彼女が水着にきがえたら」

●8／4㊏フジテレビ系　PM9：02～10：54　監督：馬場康夫　出演：原田知世、織田裕二、ほか

夏の湘南を舞台にサザンオールスターズのナンバーにのって繰り広げられる恋あり冒険ありのマリン映画。まぶしい海の風景にカラフルなダイビングスーツなど、汗臭さのないさわやかな映像感覚が新鮮。「私をスキーに連れてって」('87)に続いてホイチョイ・プロダクションの馬場監督がつくった昨年の大ヒット作だ。

スキューバダイビングを楽しむOLの真理子（原田知世）は湘南の海で宝探しの夢を追う山口（伊武雅刀）たちと知り合う。ゴールデンウィークに海底に潜った2人は偶然、そこで宝を見つけるが……。



映画「チャイニーズ・ゴースト・ストーリー」

●8／11㊏フジテレビ系　PM9：02～10：54　監督：チン・シュウ・タン　出演：レスリー・チェン、ほか

あの「男たちの挽歌」シリーズのツイ・ハークが製作した香港映画史上初の本格的SFXムービー。主演は同じく「男たちの挽歌」1作、2作に出演したレスリー・チェンと若手人気女優のジョイ・ウォン。香港の有名な怪談をもとに幽玄なSFXで味つけした美しくも悲しい恋物語だ。



寧采臣(ニン・ツァイ・サン)（レスリー・チェン）は旅の途中小倩(シー・シン)（ジョイ・ウォン）という美しい女性と知り合う。やがて2人が愛し合うようになったとき小倩(シー・シン)は自分が幽霊であることを告げて立ち去るのだった。寧(ニン)は彼女を人間に戻すため魔界に乗り込むが…。

ファミッ子大集合

●テレビ東京毎週木曜日午後5時～5時30分

8/9 最新ソフト情報に「ラストハルマゲドン」と前人気の高い「ロックマン3」が初登場。攻略塾は「THE ペナントリーグ」。ゲームボーイアタック！は「レッドアリーマー」ほか。

8/16 最新ソフト情報は「宇宙警備隊」「地獄めぐり」、ほか。攻略塾は「キャプテン翼II」と「SDガンダム外伝」。ゲームボーイアタック！は「パズニック」「ころ・ダイス」、ほか。

8/23 ファミっ子チャレンジランド！は「忍者龍剣伝II」。最新ソフト情報は「ロックマン3」「ぎゅわんぶらあ自己中心派2」、ほか。ゲームボーイアタック！は「T・M・N・T」、ほかを紹介。

8/30 人気アドベンチャー・シリーズの新作「探偵　神宮寺三郎　時の過ぎゆくままに…」が初登場。ゲームボーイアタック！は「ころ・ダイス」「ツインビーだ！」「SDガンダム外伝」。

大竹まことのただいま！PCランド

●テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

8/7 先取りは「バーズテール」「ナグザットスタジアム」。新作では「将棋初段一直線」を紹介。情報コーナーは〝気味悪いボスキャラ変身シーン特集〟「スプラッターハウス」、ほか。

8/14 先取りは「ダイハード」「ダライアスプラス」。新作は「ラストハルマゲドン」。情報コーナーは「ワンダーモモ」「うる星やつら」「麻雀学園」などから水着ギャルを特集する。

8/21 先取りは「ファイナルブラスター」「ダブルリング」。新作は「ラビオレプス スペシャル」を紹介。裏ワザのコーナーでは「最後の忍道」。最終ボスの攻略と安全地帯を伝授する。

8/28 紹介されるソフトは未定。前半の特集コーナーでは日本の古武道〝杖道(じょうどう)〟を紹介する予定。

映画	コナン・ザ・グレート 8／19㊐テレビ朝日系　PM9：02～	今やスタローンをも追い越す人気のアクション・スター、シュワルツェネッガーの出世作。有史以前のアトランティスを舞台にした壮大なスケールの英雄物語。
外国テレビ	S・キングのTHIS(ジス) IS(イズ) HORROR(ホラー) 8／20㊊フジテレビ　深夜3：35～	ホラーファン必見。スティーヴン・キングをはじめジョン・カーペンター、クライブ・バーカーなど人気ホラー監督10人のインタビュー＆名作のメイキング。
映画	ぼくらの七日間戦争 8／29㊌TBS系　PM9：00～	管理教育に嫌気がさした中学1年生たちがインチキな教師たちに宣戦布告。冒険心をかきたてられるような、子供だけの集団生活など痛快な〝元気が出る映画〟。
クイズ	第10回全国高等学校クイズ選手権 8／31㊎日本テレビ系　PM9：00～	〝クイズの甲子園〟とも言われる夏休みの定番番組。今年は記念すべき10回目で衛星中継を使ったクイズなど新趣向、新企画も盛り込まれ、一層スリリングに。
新番組	クイズおもしろTV 8／7～毎㊋テレビ朝日系PM7：00～	高田純次司会のクイズバラエティ。シリーズ最新作の「ウルトラマングレート」をテレビ初紹介。パワーグローブを使ったファミコンゲームのコーナーもあるぞ。

MOVIE 話題作、注目作がすぐわかるオススメ映画情報

グレムリン2—新・種・誕・生—

●ワーナー・ブラザーズ配給8月3日より全国ロードショー

大きな目と耳を持った利口で不思議な生き物、モグワイ（愛称ギズモ）。彼とつきあうためには奇妙な3つの約束を守らねばならない。その約束を破ってしまったために ギズモから凶悪なグレムリン（小悪魔）が増殖し、キングストンの町は大パニックに…。あのクリスマスの夜から6年が過ぎた。

今度は舞台をニューヨークの大都会に移し、コンピュータ制御のハイテクビルでグレムリンたちがしたい放題暴れまくる。そのビルには田舎から出てきたビリーとケイトのカップルが就職していて再びこの騒動に巻き込まれてしまう。

グレムリンはビルの中の科学研究所にあったコウモリやクモの遺伝子を手当たり次第に飲んで次々変身していく。このシーンが「魔界転生」の魔獣合成みたいで面白い。

今回もブラック・コメディ、パロディ、風刺が3本柱となって笑わせてくれる。しかも前作をはるかにしのぐ徹底ぶり。「オペラ座の怪人」「ドラキュラ」のパロディが続いたかと思うとお次は前作「グレムリン」までパロってしまう。ジョー・ダンテ監督の悪フザケはグレムリン以上かもね。

そうそう、可愛いギズモのけなげな活躍もお見逃しなく。それから前作は必ずチェックしとくこと。そのほうが絶対楽しめる。

監督：ジョー・ダンテ　製作総指揮：S・スピルバーグ　出演：ザック・ギャリガン、ほか　'90・米





ウィロビー・チェイスのおおかみ

●アスミック配給　シネドームにて公開中

久し振りに胸が踊るような本格ファンタジー映画の登場だ。この作品はイギリスのベストセラー小説を映画化したもの。ゴシック調のセットや衣装、出演者たちの個性的なルックスは、まさに小説から飛び出したという感じ。美術にあたったのはクリストファー・ホッブス。ケン・ラッセルなど独特の美的スタイルを持った監督の作品を手掛けてきた実力派だ。

19世紀のイギリス。大金持ちのおてんば娘ボニーとその従姉妹のシルビアのもとに魔女のような家庭教師がやってきた。彼女が秘かに家を乗っとろうとしていることに気づいた2人は必死の抵抗を試みるが…。



監督：スチュアート・オーム　出演：ステファニー・ビーチャム、メル・スミス、エミリー・ハドソン、ほか　'89・英

三国志 東宝東和配給　全国ロードショー公開中	ゲームやマンガ化でブームになった「三国志」。壮大なスケールの原作小説を本家中国が8年以上かけて完全映画化。
続・赤毛のアン　アンの青春 松竹富士配給　8月11日より全国ロードショー	昨年公開されて大ヒットした「赤毛のアン」の続編。18歳になったアンが名門女子校の教師として奮闘する姿を描く。
デモンズ3 ヒューマックス配給　8月18日より全国ロードショー	「サスペリア」「フェノミナ」のダリオ・アルジェントのイタリアン・ホラー最新作。大聖堂に850年前の悪魔が復活する。

VIDEO オリジナルビデオから大作映画まで幅広く紹介

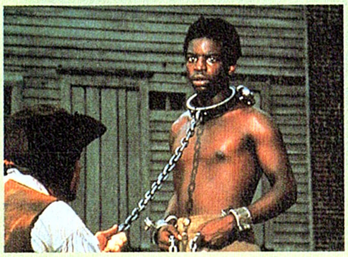
ルーツ

●ワーナー・ホーム・ビデオ　全6巻各¥9800（税抜）8月3日

アメリカテレビ映画史上に残る名作中の名作、あの「ルーツ」が遂にビデオ化された。と言われても20歳以下の読者にはピンとこないかもね。実は10年程前に日本でも放送されてるんだ。その時は平均視聴率22.2%を記録。"○○のルーツ（起源、先祖）"というのが流行した程注目を集めたんだ。

話はアフリカで生まれ育った一人の黒人青年クンタ・キンテが白人の奴隷狩りにつかまって、アメリカへ連れていかれるところから始まる。そしてアメリカで競売にかけられ、農園を経営する白人に買われていく。クンタは自由になるため何度も脱走を試みるがその度に捕まってしまい、とうとう右足を切断されてしまう。しかし、料理女ベルと結婚し、娘ができたのを機に彼はこの土地で暮らすことを決心するのだった。それから約100年、彼の一族が4世代にわたって白人たちと闘ってきた記録が描かれていく。ビデオの本数は全6巻、時間にして9時間半にも及ぶ長大な物語だ。

最初はちょっととっつきにくいかもしれないけど一度見たらすぐに続きが見たくなる程おもしろいんだ。ただおもしろいだけでなく、黒人が自由を勝ちとるまでのルーツや黒人音楽、白人至上主義＝KKK団のルーツまでわかっちゃう。また、原作者のアレックス・ヘイリーはクンタ・キンテの本当の子孫なんだ。つまりこの話は彼自身のルーツでもあるんだね。





製作　スタン・マーガリーズ　原作／アレックス・ヘイリー　出演／リバー・バートン、ジョン・エーモス、チャック・コナーズ、ほか　'77・米

ツイン・ピークス

●ワーナー・ホーム・ビデオ　¥15000（税抜）8月3日

このビデオはデビッド・リンチ監督がつくったアメリカのTVシリーズ「ツイン・ピークス」のパイロット版。デビッド・リンチといえば「エレファント・マン」「ブルーベルベッド」など数々のカルト・ムービーが有名。「ツイン・ピークス」は一般向けのTVシリーズだったにも関わらず、彼のカルト的な作風が少しも損なわれていない。しかも驚異的な視聴率をマークし、全米で大反響を呼んだ。また、最新作「ワイルド・アット・ハート」はカンヌ映画祭のグランプリを受賞している。リンチ監督の才能はもはや一部のマニアだけのものじゃないってわけ。

平和な田舎町ツイン・ピークスで女子高生の水死体が発見された。ハリー刑事とFBIのクーパーが捜査をすすめるうちに、一見平和なこの町が恐るべき裏の顔を持っていることに気づきはじめる…。



監督　デビッド・リンチ　出演　カイル・マクラクラン、マイケル・オントキーン、ジョアン・チェン、ほか　'89・劇場未公開

アビス　CBS　FOXビデオ　9月1日　¥16000（税抜）	広大なセットを使った深海の映像と美しいSFXはピカイチ。「エイリアン2」のジョージ・キャメロン監督の感動巨編。
バック・トゥ・ザ・フューチャー2 CIC・ビクタービデオ　8月3日 ¥14830（税抜）	現在・過去・未来を目まぐるしく冒険するシリーズ第2弾。未来のスケボー"ホバー・ボード"のチェイスが壮快！
ロイ・シャイダー　ジャッカー　CIC・ビクタービデオ　8月24日 ¥14830（税抜）	「ヒッチャー」の脚本家エリック・レッドの監督デビュー作。凄絶なカー・アクションと心理戦が手に汗握るサスペンス。

NEW SOFT STREET

●ニューソフトストリート●



毎日暑いけど、みんな元気？今回からニューソフトストリートもデザイン一新。今まで以上に新作をガンガン紹介してくからよろしく／で、最初は維新の嵐、光栄の歴史シミュレーション。なんだか笑っちゃうガンナックとアメリカで大人気のT.M.N.T。昆虫いっぱい／のインセクターXもけっこうカワイイ。アメリカ生まれのエアホッケー、シャッフルパックカフェやアクションRPGのAC＆D…その他いっぱい。とにかく読んでみてみて／

●CONTENTS

F.C. ファミコン

●光栄／9月下旬発売／¥11800(予価)／カセット

維新の嵐

幕末を生きた熱い男達が作るドラマだ！

シミュレーションの魅力がたっぷりだぞ

抜群の信頼性を誇る光栄の歴史シミュレーションゲーム、最新作は「維新の嵐」。「信長の野望」シリーズ以来、独自のシミュレーションゲームのシステムに改良を重ね、「三国史」「ジンギスカン」を題材にしてきた光栄だが、この「維新の嵐」で一大決心／今までのゲームづくりを大転換させたといってよいだろう。

この方針がパソコン界では大ウケ。「維新の嵐」もまた大ヒット作となった。

では「維新の嵐」。他の歴史シミュレーションとは、どこが違うのか？

プレイヤーは、武将ならぬ幕末の志士たち、すなわち〝要人〟を選択することからゲームははじまる。坂本龍馬、西郷隆盛たちのことだ。彼らは戦国武将のように、ただ「領地を広げて全国統一をする」という単一の目的があるのではない。それぞれ、〝思想〟を持っている。幕府を倒し天皇を中心に考える、尊王思想。幕府主導を続けていこうとする、佐幕思想。両者を共存させ国を守ろうとする、公儀思想。の3つだ。当然彼らの将来展望は違うわけだが、そんなバラバラな国家では日本が危ない／　そこでプレイヤーは日本全国の思想を統一し、欧米列強に負けない近代国家日本を築かなくてはいけない。なんて壮大なロマン…。

さて、自分と異なる思想の持ち主たちを「説得」し、「信頼」を得て、「心服」させ、「同志」とするのが、基本。また藩という団体単位の思想、「藩論」を変えるには、藩の身分の高い人を説得しなくてはいけない。

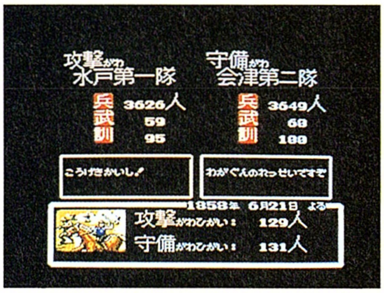
説得を成功させるために自らの努力と高い志はいつも必要となろう。文明の流れに乗り遅れない「先進性」は重要なポイント。その「先進性」を高めるためには、自分より先進性の高い要人に「面会」したり、「学問」が求められてくる。

収録されているシナリオは、黒船来航を機に起こった日米修好通商条約締結直後の「新時代の幕開け」と、長洲藩の外国船砲撃直後を題材にした「明治維新の戦乱」の2つ。

プレイヤーはそれぞれのシナリオで、また新しい〝自分で歴史をつくる実感〟を味わえるに違いない。光栄の意欲作、「維新の嵐」は必見の価値アリ。



↑好きな人物を選んでゲームをスタートしよう。その人物に思い入れがあるほど、このゲームは楽しくなるのだから



↑戦闘こそがシミュレーションの魅力か



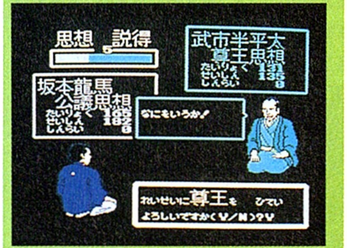
←大昔がゲームの舞台ではないので、登場人物達にも愛着が沸きやすい。ほんの130年前のことだもの


←思想が違えば、刃を交えることも避けられぬことか。歴史の必然とはいえ、厳しい


→幕末の激動は、日本全国を包み込んだ。当然ゲームも日本全土を舞台とする

戦闘よりも会話を重視

このゲームは乱世の時代を舞台にしていない。ゆえに、武力で天下を取ることはできない時代だった。会話によって他人と渡り合うのが、維新の嵐の本質だ。



↑思想の異なる相手と舌戦を交える。こうやって全国を自分の信じる思想に統一するのだ

F.C. ファミコン ●トンキンハウス／10月上旬発売／¥6000（予・税抜き）／カセット

ガンナック
人を笑わすために生まれたソフトです

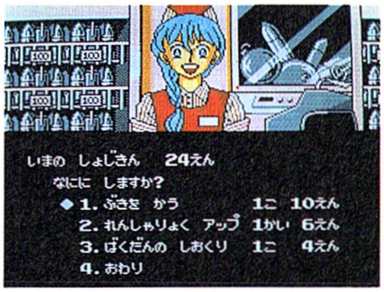
「ザナック」がパロディになったらば？

画面をちょっと見ると、「何だかふざけてるなあ」って感じ。で、実際に自分でコントロールしてみると、「やっぱりふざけているわ」と思ってしまう。そんなコミカルシューティングだ。「グラディウス」が「パロディウスだ！」で来るなら、さしずめ「ガンナック」は「ザナック」のパロディ版だ。と言うのも制作は、「ザナック」「ガンヘッド」でおなじみのコンパイルなのだ。こいつは面白そうと思ってやってみると、最初のステージからウサギとか、爆発する月のクレーターとかがワイワイガヤガヤ。でも基本的には「ザナック」なんだよね。こりゃ、好きな人は絶対にやってみるべき作品かも…。

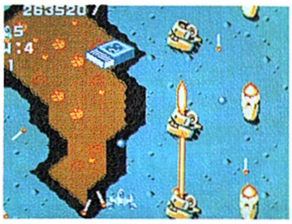
で、ステージなんだけど、1面が月の星。2面が火の星。3面が水の星。じゃあ4面は？ 木の星に決まってるでしょ。そんな風に続きます。それぞれステージ名にマッチした敵の攻撃があるんだけど、例えば火の星ならマッチやタバコがとんできたりと何だかくだらなくて面白いのだ。

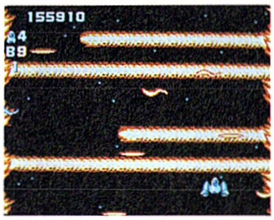
さて、肝心のパワーアップ！ 1番から5番までのパネルが出てきて、取った数字によってパワーアップ、取った個数でレベルアップする。1番から順に、多方向連射、散弾投射、ホーミング、火炎放射、レーザーとなっている。さらにマジックボムを使うこともできる。ボムは4種で、どれもこれも役に立つのはもちろんのこと、見とれちゃうほど派手なのが何とも良い。

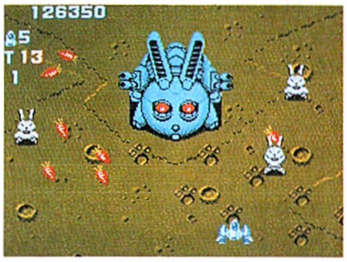
楽しいグラフィックと、基本をおさえたパワーアップ。これはいけそう。



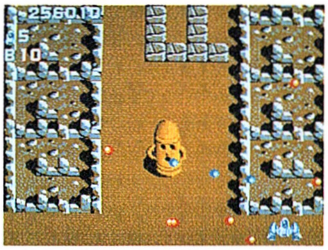
↑所持金によって好みの行動を。かなりの物価安だ


↑マッチ、ライター、ろうそくと火にまつわるGOODSが大集合。ボーッと火を放ってくるので要注意だ


←火柱が立つ炎のステージ。タイミングをはかってススメ


↑うさちゃんステージのボスキャラうさちゃん。こっちは大きな赤い目を持ってるね


↑月が舞台のうさちゃんステージ。にんじんを投げて攻撃してくるつり目のうさちゃんたち


↑古代遺跡か、巨大なはにわが登場だ。ロケットとはにわの組み合わせが妙だ


←ボスキャラ・まねき猫の小判攻撃だ。なんだかにくめない

F.C. ファミコン ●コナミ／発売日未定／価格未定／カセット

T.M.N.T.2(仮称)
亀忍者4匹があばれまくっているぞー！

アメリカで大人気のTMNTですよお

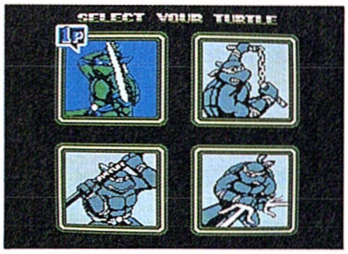
TMNT。ティーンエイジミュータントニンジャタートルズ。訳すと、10代の突然変異の亀の忍者たち。この4人の亀忍者たちは、今やアメリカでは大スターだ。現在では映画がヒットしていて、今年中くらいには日本でも公開される予定なので、楽しみにしている人も多いはず。

そんな中、アーケード版で発表されたばかりの「T．M．N．T．」がさっそくファミコンに移植された。4匹の亀たちが武器を手にして、さっさかさっさかと現れる敵たちに切りかかっていくアクションゲームだ。で、どんなところに特色があるのかというと…。

まず、画面の視点が、ナナメ上からの見下ろし型になった。これによって主人公たちのアクションに幅ができる。さらに2人同時プレイが可能になった。またステージクリア後にはデモシーンが出て、ストーリーがわかりやすいように工夫されている。

それから数点を除いては、典型的な格闘アクションだと言える。キャラクターは刀を扱うレオナルド、棒のドナテルロ、ヌンチャクのミケランジェロ、サイのラファエルの4匹。彼らの師、スプリンターとともに、宿敵シュレッダーに挑む。

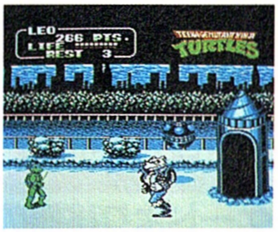
ニューヨークを舞台にくり広げられる格闘アクション「TMNT2」。忍術軍団とメカニックを敵に回して、4匹のカメたちはがんばる。誰が何と言おうと、彼らはがんばるのだった。



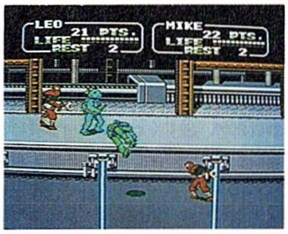
↑4人の中からキャラクターを選択。攻撃の特徴をよく考えて選ぼう。2人プレイもできる

火事発見！救出だ

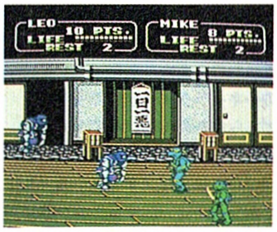




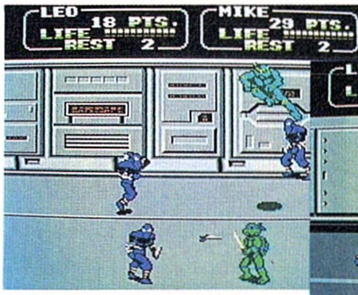
←次々と敵キャラが出現。かなり大きくて迫力ものだ



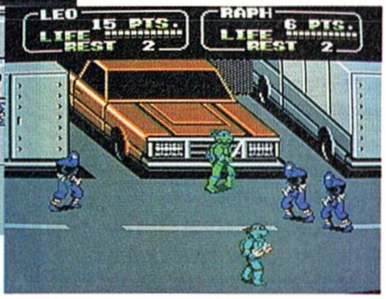
→敵キャラの動きに合わせて攻撃を考えよう!!



←2人プレイで協力して敵を攻撃。一日一悪の文字が目を引く



↑武器攻撃に加えてジャンプ攻撃も。肉弾戦の迫力も楽しめるわけだ



↓駐車場か倉庫か？ 斜めからの視点が生かされた動きに注目したい

F.C. ファミコン

●ポニーキャニオン／10月発売予定／¥6200(税抜き)／カセット

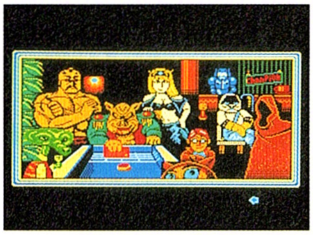
シャッフルパックカフェ

アメリカでの人気ゲーム、日本に上陸！

スピード感満点のエアホッケー・ゲーム

アメリカ生まれのエアホッケー・ゲームが、ようやくファミコンに登場する。ルールは単純、操作は簡単、だけどついつい熱中してしまうゲームなのだ。

舞台は未来。ファンタジックなＳＦの世界だ。ある日あなたは、シャッフルパックカフェという名のオシャレな店を訪れた。すると、その店にいたならず者達があなたに勝負を挑んできた。ゲームはエアホッケーだ。こうして、あなたは並いる強敵相手に戦うハメになったのだ。

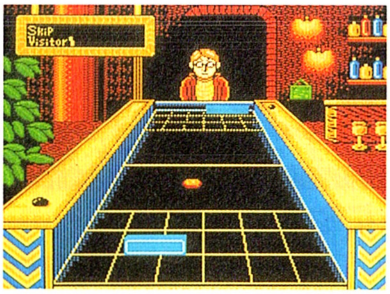


←さて、誰と対戦しますかね？

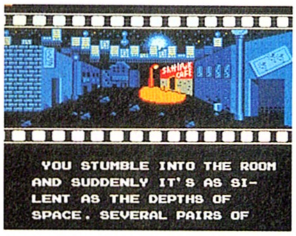
エアホッケーのルールは単純だ。パドル（ラケット）を使ってパック（玉）を打ち合い、相手サイドに叩き込めば１ポイント。勝負は15ポイント制なので、先に15点取った方の勝ちとなる。ただし、14対14になるとデュースとなり、以後は２点差をつけないと勝ちにはならない。

あなたは、店内にいる人達の中から好きな人を選んでプレイする。各キャラクターはそれぞれのプレイスタイルに癖があり、それを見抜かないとゲームに勝つのは難しいのだ。まずは弱い相手と対戦してゲームに慣れて、少しずつレベルの高い相手と対戦するようにしよう。そして最終的にはメンバー中で最強の〝宇宙のならずもの〟ビフランチと戦ってみよう。

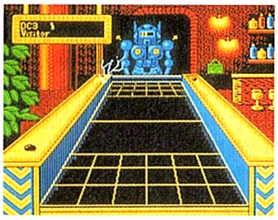
なお、ゲーム中いつでもメニュー画面を呼び出すことが出来る。ここではパドルの大きさやパックのスピード、摩擦系数を変えることができるなど、初心者でもゲームを楽しめる配慮がなされている。また、中央に障害物を設定して、上級者がよりスリリングなプレイを楽しめるようにもなっている。



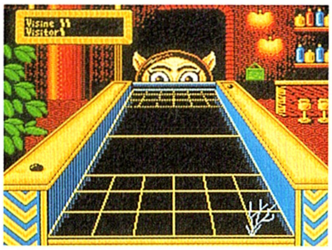
↑試合画面。パドルは前方３マスまでなら移動できる



↑オープニングも、なかなか雰囲気ある。ただ文章が全部英語なんだよね。大半のユーザーは読めないと思う。残念



←対戦相手の中にはロボットもいる。弱いけどね、コイツは



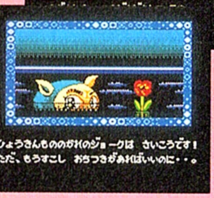
↑パックがこっちに飛び込むとヒビがはいり、相手に１ポイントが加えられる

ユニークな対戦相手達

プレイを始める前に、対戦相手の紹介が行われる。いかにも英文を訳したかのような紹介文が、逆にいい味を出してるよね。



→初心者にオススメなのが彼。弱い



←変なプレイをする奴。慣れれば楽勝

F.C. ファミコン

●タイトー／9月発売／価格未定／カセット

インセクターX

ハチにバッタにクモに…虫くん大集合

アーケードより移植のシューティング

アーケードから「インセクターX」が移植されることが決定したので報告しよう。

横スクロールのコミカルなシューティングで、男の子キャラクターと女の子キャラクターのどちらかを選ぶことができる。男の子を選ぶとノーマルで、女の子を選べばパワーアップした状態でスタートする。ステージは全６面の予定だ。ファミコン版オリジナルステージやボスも登場する。

パワーアップはスピードアップ、スピードダウン(親切！)、ショット、オート連射、スペシャルウェポンなど。ショットはノーマルから、徐々に同時発射弾数が増えていき、やがてナナメ弾が加わり、弾丸の大きさが増す。全７段階だ。スペシャルウェポンは対空用と対地用がある。対空用は直進ミサイルから、波状にフォーメーションシャークと呼ばれる強力なパワーアップまでが可能だ。対地用は直下形ミサイル、アースレッドボム(煙をまき散らす殺虫剤)、バウンドファイア、ムーンクリスタルまでパワーアップする。

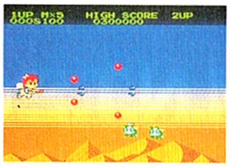
サイボーグ昆虫たちに立ち向かうために、ミニマム化された兵器に乗り込んでアニー（男の子）とミュー（女の子）は飛び立つわけだが、出てくるザコキャラはほとんど虫なのでポンポンと軽い気持ちでやっつけていく。ステージ中ほどに穴があり、そこまでたどりつけばボスまではあとちょい。またこのボスが変てこりんな奴ばっかりで、でっかいハチとかバッタとか色々。けっこう笑えたりするかもよ。



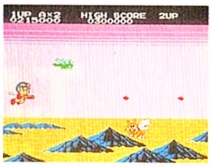
↑OPTIONモードで各種設定が行える



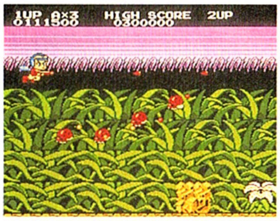
↑パワーアップパネルはあんなふーに出る



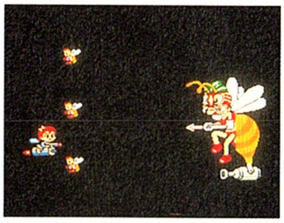
↑女の子はフルパワーアップでスタート。死んでもそのまま



↑男の子はシビア。ノーマル弾でひいこらがんばる



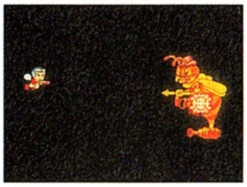
←とっても野原なステージをいさぎよくとんでいく

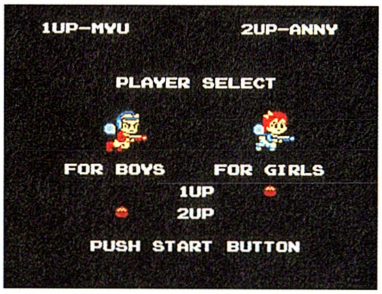


←ボスだって昆虫サイボーグです。みんなヘンだけど

虫さーんコンニチワ







↑男の子と女の子は、パワーアップばかりか、敵のカタさまでちがう。もちろん女の子の方が楽だ。ちなみに２人同時プレイじゃあなくって、交代プレイね

F.C. ファミコン

●ジャレコ／10月下旬発売／価格未定

メタルフレームサイバスター

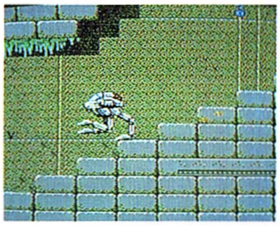
エイリアンどもをふみつぶしてしまえ

サイボーグに乗り込んで進むのだ

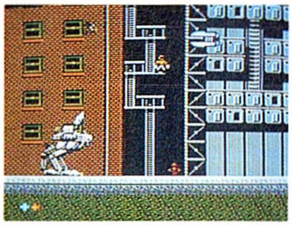
ジャレコからこの秋発売される「メタルフレームサイバスター」は未来を舞台にしたアクションシューティング。敵と戦いをくり広げるのは「O.M.O.Ⅲ」というロボットなのだが、この「O.M.O.Ⅲ」の中にはマジンガーZのように人間が入っているのだ。「O.M.O.Ⅲ」の中に入っている人間（トニーという名前がある）は万一「O.M.O.Ⅲ」がやられてしまった場合は脱出。そのステージはトニー1人でクリアしなければならないのだ。ただし次のステージになるとちゃんと「O.M.O.Ⅲ」は修復されて出てくるので大丈夫。

基本的にこのゲームは廃墟と化した街や地下などを敵を倒しながら隠されたKeyを捜し出すというのが目的。ただし最終面（レベル6）をクリアするためにはKey以外に隠されたアイテム（パワー、ボム等）を見つけなければならないから、戦いながら「捜す」という作業も忘れてはならない。

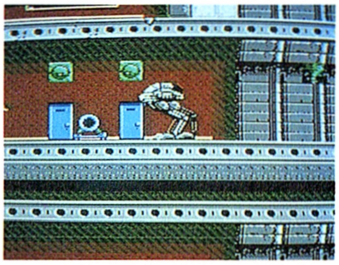
写真を見てもらえばわかると思うけど、キャラクターが大きいのも特徴だ。



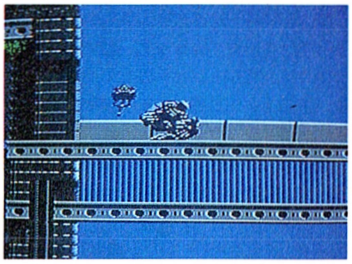
↑キャラクターは大きい。ふみつぶし攻撃もできる



↑もちろん基本はショットによる攻撃だ。うっちゃえ



↑この「O.M.O.Ⅲ」は3足歩行メカ。ヨチヨチ歩きとかするのかな



↑単にアクションだけじゃない。アドベンチャー的なお仕事も待っている

F.C. ファミコン

●ポニーキャニオン／12月中旬発売／￥6800（税抜き）

AD＆Dヒルズファー

町の中を舞台とするアクションRPG

荒野よりも、むしろ町の方が危険なのだ

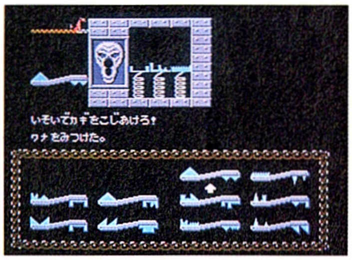
ポニーキャニオンからは、町の中を舞台にしたアクションRPGの登場だ。職種によって分けられたギルドという組織が、それぞれの権益を守るべくいがみ合っているのが町の実情だ。

主人公の目的は、町での地位を得ること。自分の職種に応じたギルドに加入し、ギルドから与えられる司令をクリアし、町の中の探索をしながらゲームを進行させていくゲームなのだ。

目的を達成する方法は自由。指先のテクで切り抜けるもよし、アイテムに頼るのもよし。それぞれの方法で、それぞれのエンディングを目指そう。



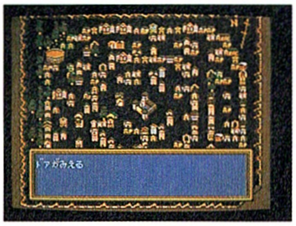
↑AVGのようなグラフィックも準備されている



↑鍵を開けるには専用のツールが必要。ツールが足りなければ、盗賊といえども扉を開くことはできない。ちなみにここも時間制限つき



↑もちろん、アクションRPGらしい画面もちゃあんとある。画面上部の残り時間ってのが気になるところだ



↑町のマップ。ここを舞台に物語は始まり、ドラマが生まれる



↑ゲームを中断したりするときはこちらまで

F.C. ファミコン

●ビクター音楽産業／8月30日発売／￥6700（税抜き）

雀豪

データが残る正統派4人打ち麻雀ゲーム

個人記録のためにも気は抜けないのだ！

ビクター音楽産業からは、4人打ちの麻雀ゲーム『雀豪』が登場する。特殊な技やアイテムなどは一切なく、女の子のグラフィックもない。ただ麻雀を楽しむための本格派ゲームなのだ。

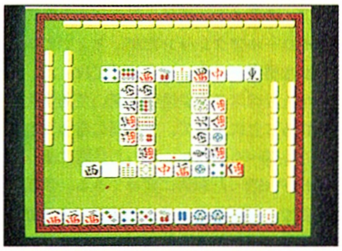
この『雀豪』で遊ぶためには、まず名前を登録しなければならない。家族や友人同士がみんな名前を登録するとベストだ。そして、ゲーム中にそこに登録してある家族や友人を面子にして、麻雀をするのである。

しかもこのゲーム、結果がすべてセーブされてしまう。自分がどんな役を作る傾向があるのか、どの程度の勝率なのかが記録されてしまうのだ。これで気は抜けなくなり、いつでも本気でプレイすることになる。

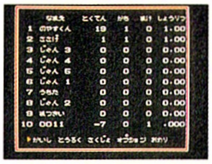
また、他人が勝手にあなたの登録した名前を面子に組み込むこともある。すると、あなたが久々にゲームをしようとすると、やってもいないのに自分の成績が下がってたりするわけだ（役などの個人記録は変化しない）。これでムキになって、今度はあなたが熱中する番になるのだろう。



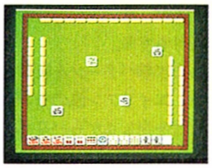
↑タイトル画面。最近の麻雀ゲームに、龍はつきもの。



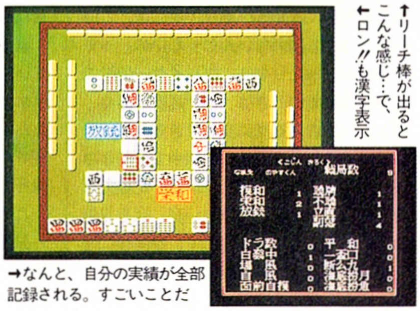
↑リーチ棒が出るとこんな感じ…で、



↑名前登録。今までの勝負が記憶されてる



↑4人で卓を囲んでるって感じが伝わるかな



↑ロン!!も漢字表示

→なんと、自分の実績が全部記録される。すごいことだ

F.C. ファミコン

●パックインビデオ／9月下旬発売／¥6200(税抜き)／カセット

爆笑！ スターものまね四天王

芸能界が舞台の、お笑いボードゲーム

ものまね芸とモノポリーが合体したら…

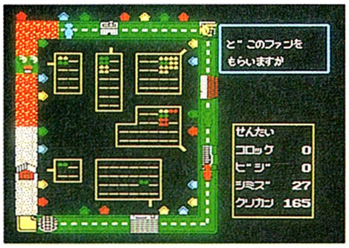
数年前から、ものまねは爆発的な人気を持つ芸となった。コロッケ、栗田貫一、清水あきら、ビジーフォーの4人（厳密には5人）はものまね界の四天王と呼ばれ、またたく間にブラウン管の人気者となった。

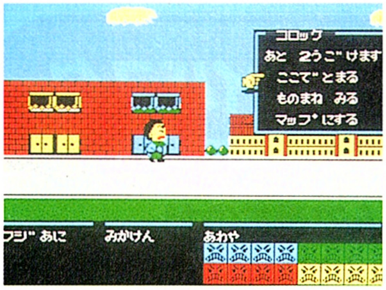
そんな彼等を、TVゲーム業界が放っておくはずがない。で、このゲームの登場となったのだ。

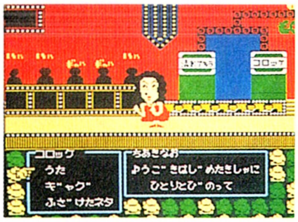
この『爆笑！スターものまね四天王』は、最大4人まで遊べるボードゲームだ。4人に満たないときには残りの人の分はCOMがやってくれるので、1人でもちゃんと遊べる。ゲームの雰囲気はモノポリーに似ていて、同じところをグルグル回りながら進行する。ゲームの目的は、ものまね芸を磨き、ファンを増やし、最終的には芸能界の大御所「あわや先生」に認められる芸を身につけることだ。「あわや先生」に認められた時点でゲームは終了し、細かい得点計算をして順位が決定されるのだ。

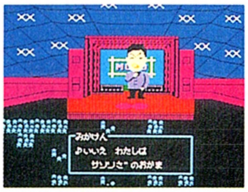
ゲーム中にプレイヤーがするべきことは多い。まずはものまねしたい本人の家に行って許可をもらう。そのものまねをイベント会場で見せてファンを増やす。一周する度にトーヨコドームにそのファン達を集め、自分の芸を磨く。ときどき行われる王座決定戦でも頑張らなければいけないし、水泳大会などのサブイベントも負けるとファンが減る。とにかくやることは多いのだ。

もちろん〝邪魔する楽しみ〟も準備されている。自分の芸を磨くだけが勝つための唯一の方法ではない。)だ。


↑全体図。各会場にファンを集めるのが基本




↑王座決定戦。歌では大量得点が難しく、ギャグは波が激しい。ふざけたネタは人気は高いが、本人の機嫌を悪くする


↑本人に家で許可を得ると…このように、ステージでその人のものまねができる


↑えりい〜、まいらぶ


↑りい――っ！


↑いい日。旅〜立ち〜


↑てか？　あははは…

勝利の条件とは…？

このゲームの目的は「あわや先生」に認められる芸を身につけること。先生のお宅の下にあるマークがニコちゃんマークになればゲームが終了だ。とはいえ、先生に認められた人が優勝するのではなく、その時点で様々な要素を得点に直し、一番点数を持っている人が優勝となる。お間違えのないように。


←最初の頃は、ホントに厳しい言葉しか言ってくれない

F.C. ファミコン

●サミー工業／11月発売予定／価格未定／カセット

忍者クルセイダーズ

4種の武器…変身…忍者アクション

変身がカギを握っているのだ！

様々な武器を使いこなしながら〝侵略者〟を倒すために進んでいく。「忍者クルセイダーズ」のタイトル通り、忍者が主人公の横スクロールアクションだが、ちょいとユニークな要素がある。それは「変身」だ。

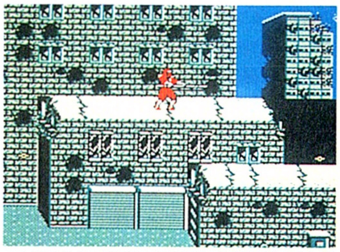
主人公はステージ途中に置いてある武器を取ることによって、その場に合った攻撃方法を選べるのだが、取った武器によってそれぞれ違った動物に変身できる。武器は全部で4種類ある。つまり変身できる動物も4タイプということになる。それぞれの武器や動物には個性があり、中には、「こいつじゃないと進めないんじゃないの」ってな場所もあったりする。プレイヤーの持つ武器が手裏剣のときは、移動速度が高く、ジャンプ力のある虎に変身できる。鎖鎌はムチのように扱う武器で、水中で便利な海サソリに変身可だ。リーチが短いが強力な槍を持てば、攻撃はできないが、空を自由に飛べる鷹になれる。そして、槍同様に短い射程ながら最強の力を持つ刀を手にすれば、地形も敵ももものともしないドラゴンになれる！

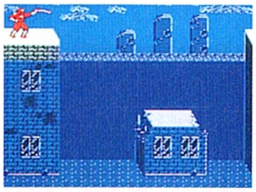
以上のような様々な力を使いながら戦っていくのだが、ステージは都会あり山岳あり水中ありと、苦労のしがいがありそう。また、2人同時プレイのときには、1人が変身中にはもう1人が、その動物の背中に乗って移動できたりもする。

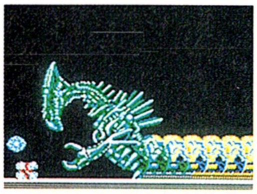
この一風変わった攻撃パターンを駆使した忍者アクション。エイリアン風のモンスター、ロボットなどを倒しながらバリバリ進むのだ。


↑武器に対応したパネルを取ることで武器を交換できる。ちなみにこいつは鎖ガマなのだ

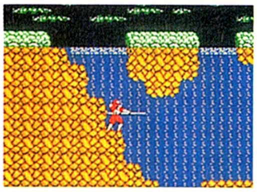

↑イモ虫モドキなボスにあえなくダウンの図


↑鍛えられた忍者は水中でも自在に動けるんだ


←おいらはドジでノロマな海サソリ。でも水中じゃニワトリより速く動くぜ

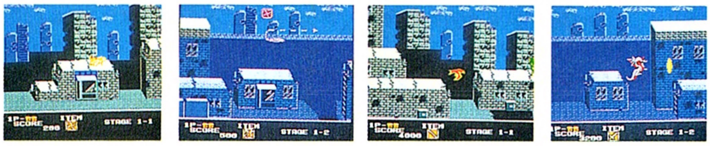

←刀は最強の武器。変身すれば無敵のドラゴンになれちゃう。でもそれだけ


←武器の一つ、ヤリ。強いんだけどリーチの短いのがネックなんだもね


←基本の武器、手裏剣。変身状態の虎も使いやすい。ちょっと弱いけど

変身!!

↓4匹の動物にはそれぞれ適した場所がある。水中ならサソリ、ハイジャンプが必要なら虎というように。ドラゴンは無敵だが時間制限あり



F.C. ファミコン

●ヘクト／11月上旬発売／¥9700(税抜き)／カセット

麻雀倶楽部永田町

目指すは麻雀ゲーム界の総理大臣？



↑よっしゃよっしゃ。どーんとかかってらっしゃい



↑笑い顔だと、誰なんだかわかんないね。この人



↑それにしても、政治家ってのは年寄りばっかだな…

議事堂内の凝りない面々、卓上に集合

麻雀ゲームは、今までにもたくさんの種類の作品が登場している。ファミコンだけでも10数本、PCエンジンやメガドライブ、ゲームボーイまで含めると、なんと20本を越える麻雀ゲームがすでに発売されている。これにパソコンゲームや、アーケードの脱衣麻雀まで加えようとしたら、とてもじゃないが数え切れないほどだ。日本人の麻雀好きを物語るいい例だろう。

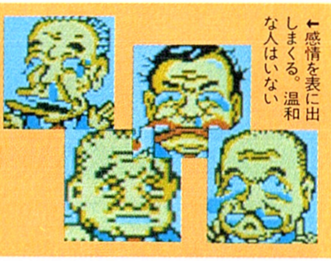
この戦国時代さながらの麻雀ゲーム市場に、またまた新作ゲームが登場する。その名も『麻雀倶楽部永田町』。恥も外聞もかなぐり捨てて、立法機関の中で性格丸出しの駆け引きを連日行っているセンセイ方をキャラクターに起用した麻雀ゲームだ。風見鶏の○×△さん、気配りの△□さん、NOと言える×○さん等々、個性的な面々が16人揃えられている。

プレイヤーは、この人達相手に麻雀卓上で政権抗争をする。相手の性格や手作りの癖を推理し、一筋縄ではいかない面々を相手に、堂々と渡り合わなければならない。

あなたの目的は、自由民主党総裁になること。総裁を目指す他の16人を相手に、麻雀で勝負を逃むのだ。腹を探り合い、癖を読み合い、足を強っ張り合いながら、1つきりの総裁の椅子を目指すのだ。

他にも野党党首が参加する勝ち抜きモードもあり、こちらもなかなか楽しそうなのだ。

喜怒哀楽の色々



←感情を表に出しまくる。温和な人はいない

F.C. ファミコン

●ヘクト／10月初旬発売／¥8500(税抜き)／カセット

京都・財テク殺人事件

推理小説家山村美紗が贈る推理AVG

ゲームを楽しむと、株取引が理解できる

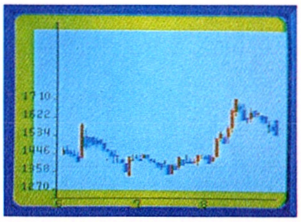
女流推理小説作家の第一人者である山村美紗女子が、ファミコンゲーム用にオリジナルストーリーを創作した。それをゲーム化したのがこの作品。『京都・財テク殺人事件』のタイトルからもわかるように、株を題材に取り入れた、今までにないタイプの推理AVGになっているようだ。

原作者の山村美紗女史は本業の小説執筆の他にも、株の評論家としてテレビや新聞、雑誌での解説も有名であり、女史の書く小説の中には株を題材にしたものも多い。株の面白さを物語に乗せるテクニックは実証済みであり、今回のゲーム化にも期待がかかるところだ。

もちろん、株のことなんか全く知らない人にでも、事件を解くことによって株取引の仕組みやノウハウが理解できるようになっている。ストーリーが進む内に、巧妙に仕組まれたインサイダー取引がわかりやすく解かれてゆくので、ゲームが終わるころには誰にでも株取引の基本が理解できるようになるそうだ。しかもプレイヤーはゲーム中で株取引が楽しめ、るという、2倍おいしい作りになっている。

株の売買を楽しむ人が増えている今、この作品は要チェックのゲームになるのではないだろうか？

株が物語の鍵だ



←わかる人は、この表を見るだけで楽しめるそうだ。ゲームを終えたらその域に達するかな？



↑夜の街。美しいイルミネーションの裏には、いろいろな人間関係が絡み合っているのか



↑なぜ、ゆみこは来ないのか？　彼女に何かあったのだろうか？　不安はつのるばかりだ

JOY&MIKEの〔ファミコン地獄耳〕

CDロム普及大作戦で機先を制すか!?PCとメガ。今号から見出しが長い！

チャンチャ～ラチャ～ン、チャンチャ～ラチャ～ン、チャンチャ～カチャ～ンチャ～ン、チャンチャンチャ～ン♪　いやはあ、新作ゲームに見るべきもののないこの夏は、やっぱ「けっきょく南極大冒険」に限るわい。

いきなりスケーターズワルツのメロディで始まったのはそうゆーフリだったわけね。あれって納涼ゲームの傑作だよね。で、それはおいといて！　どっこいしょと。今回の話題、行ってみよお。

よしきた、ジョイのすけ、がってんでえ。近頃世の中を騒がしておるのが任天堂のスーパーファミコン、老いも若きも寄るとさわるとこいつの話題でもちきりでえ。こいつをただ指くわえて見てるわけにゃいかねえってんで虎視眈々とスキを狙ってんのがNECとセガ。キラリと伝家の宝刀ぬきはなつう！

ちょっとお、暑っくるしいからそんなに気ばんないでよお。で、何よ、その伝家の宝刀って？

NECはCD-ROM²内蔵型のPCエンジンを、そしてメガドライブには大容量ラムを搭載したCDロムユニットを発売し、スーパーファミコンにぶつけようとのこんたんなのだ。

へえ～、前々から噂にはのぼってたけど、ついにって感じだよね……。で、いつ頃になるの？

セガ・NECとしては年末に発売したいところだろうが、おそらく、来年の春あたりというのが妥当な見方だろう。んが、はたしてCDロムでスーパーファミコンに実際対抗できるのか”　例によってゲームの内容いかんだが、業務用の移植なんてニゲではたちうちできないのは必至。CDロムの特性をフルに活かしたオリジナルゲームの登場に期待したい！

まあ、そんなところでしょうね。あと、値段もあまり高くしないで下さいね、セガ、NEC様。

※Vol.15のこのコーナーで紹介した「アストロ・ファング」のメーカー名が間違っていました。正しくはA-WAVEです。お詫びして訂正いたします。

FAMI-COM. ●ファミコン

黒字はカセット、
青字はディスクを表わします。

発売日	タイトル	メーカー	価格
	8月		
3日	ハッピーバースデーバックス	ケムコ	¥5900
3日	ゲームパーティ	ココナッツジャパン	¥6500
8日	忍者らホイ！	アスキー	¥7800(予)
8日	2010～STREET FIGHTER～	カプコン	¥5800
10日	ドラゴンファイター	トーワチキ	¥5700
10日	タイタン	ソフエル	¥5900
10日	ラフワールド	サン電子	¥5500
10日	日本一の名監督	アスミック	¥6800
10日	ビーバータイム	サンリツ電気	¥4900
10日	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥6300
10日	ぱられるワールド	バリエ	¥5980
10日	KAGE	ナツメ	¥5900
11日	プロディアランド	トンキンハウス	¥5600
21日	孔雀王II	ポニーキャニオン	¥6800
24日	魔天童子	クエスト	¥6500
24日	上海II	サン電子	¥5500
24日	雀豪	ビクター音楽産業	¥6700
30日	ダンジョンキッド	クエスト	¥6500
31日	SDガンダム外伝	バンダイ	¥6800
	9月		
7日	宇宙警備隊	ハル研究所	¥6900
7日	バックギャモン(ディスク)	任天堂	¥2600※
14日	ドラえもん ギカゾンビの逆襲	エポック社	¥6800
14日	リトルマジック	データイースト	¥6300
15日	維新の嵐	光栄	¥11800
21日	インセクターX	タイトー	未定
28日(予)	探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…	データイースト	¥4900
中旬	烈火のごとく天下を取れ	バンプレスト	¥6800
下旬	North & South	ケムコ	¥6200
下旬	ものまね四天王	パック・イン・ビデオ	¥6200
下旬	ロックマン3	カプコン	¥6500
下旬	マジックジョン	ジャレコ	未定
	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	¥5800
	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900
	グレムリン2	サン電子	未定
	まじゃべんちゃー	徳間書店	¥5800
	パニック・スペース(ディスク書き換え専用)	徳間書店	¥500※
	10月／11月／12月		
10月26日	ミニバット	ビクター音楽産業	未定
10月上旬	ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会～	テクノスジャパン	¥6200
10月中旬	京都 財テク殺人事件	ヘクト	¥8500
10月中旬	おえかキッズ アンパンマンとおえかきしよう！	バンダイ	¥13800
10月下旬	水島新司の大甲子園	カプコン	¥6500
10月下旬	メタルフレームサイバスター	ジャレコ	未定
10月	シャッフルバックカフェ	ポニーキャニオン販売	¥6200
	ガンナック	トンキンハウス	未定
	レジェンドオブヒーロートンマ	アイレム	未定
	悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん	コナミ	未定
	アストロ・ファング	A-WAVE	¥6700
	GTコネクション	ナツメ	¥5900
11月2日	三国志II	光栄	¥14800
11月22日	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	¥7500
11月30日	ゾイド黙示録	トミー	¥6700
11月中旬	ふしぎなブロビー～プロバニアの危機～	ジャレコ	未定
11月下旬	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	井手洋介名人の実戦麻雀II	カプコン	未定
	パチ夫くん3	ココナッツジャパン	¥7900
	ハーマン	アイレム	未定
	忍者クルセイダース	サミー工業	未定
	パロディウスだ！	コナミ	未定
11月	テクモワールドカップ	テクモ	¥5800
	ファミリーマージャンIII(仮)	ナムコ	未定
	サンリオカーニバル(ディスク)	キャラクターソフト	¥3980
12月7日	RUSH UP	ビスコ	¥6300
12月21日	赤川次郎の幽霊列車	キングレコード	¥6800
12月上旬	爆笑！愛の劇場	ココナッツジャパン	¥7300(予)
12月上旬	西遊記ワールドII(仮)	ジャレコ	未定
12月上旬	麻雀倶楽部 永田町	ヘクト	¥9700
12月上旬	まじかるキッズ「どろぴい」	ビック東海	¥6000
12月上旬	地獄・極楽丸	パック・イン・ビデオ	¥6200
12月中旬	SDガンダム ガチャポン戦士3 英雄戦記	ユタカ	¥6800
12月中旬	ゴルフ グランドスラム	ヘクト	¥6800
12月中旬	バトルスタジアム	アイ・ジー・エス	未定
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	未定
	AD&Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800
	バーズティル	ポニーキャニオン	¥6800
	シャドウブレイン	ポニーキャニオン	¥9800
	AD&Dヒルズファー	ポニーキャニオン	¥6800
	パジャマヒーロー	カプコン	未定
	アルデンラルデン	タイトー	未定

発売日未定

- シャンカラ／アイ・ジー・エス／未定
- ダンジョン放浪記／アスキー／¥6500(予)
- コンバットゾーン／BPS／未定
- メタルスレイダーグローリー／ハル研究所／未定
- シェラザード2／カルチャーブレーン／未定
- 神界／東映動画／¥9600(予)
- 熱血野球小僧／テクノスジャパン／未定
- いただきストリート／アスキー／未定
- 帝都大戦／ポニーキャニオン販売／未定
- 株式道場パートII／ヘクト／未定
- 装甲騎兵ボトムズ／ハイスコア／¥5500
- 役満天国／任天堂／未定
- 鳳凰伝説／ヒューマン／¥5900(予)
- 千代の富士の大銀杏／フェイス／未定
- 人生劇場II／タイトー／未定
- ジャングル大帝／タイトー／未定
- ブラッディ・ウォリアーズ／東映動画／¥6200
- 幻獣創世記／日本物産／未定
- ワールドボクシング／T.S.S／未定
- すごろクエスト／テクノスジャパン／未定
- グランドマスター(仮)／バリエ／¥5980
- ラグランジュポイント／コナミ／未定
- 狼たちの野望／ジャレコ／未定
- ロケットレンジャー／ケムコ／¥6000
- ベースボールファイター／バップ／未定
- おぼっちゃまくん／テクモ／未定
- ドラゴンボールZ／バンダイ／未定
- ルーンマスター／ユタカ／未定
- ラストハルマゲドン／ユタカ／未定
- 迷宮の達人大迷路／エポック社／未定
- クロスファイヤー／九娯貿易／未定
- シルバーサーガ／セタ／未定
- イースIIIワンダラーズフロムイース／ビクター音楽産業／未定
- ジョナサンバートン事件簿・邪神の復讐／ジャレコ／未定
- おたくの星座／M&M／未定
- マイライフ・マイラブ／バンプレスト／未定
- ダブルドラゴンIII／テクノスジャパン／未定
- パズルボーイ(ディスク・書き換え専用)／アトラス／¥500(※)
- 熱血高校くにおくん～場外乱闘編／テクノスジャパン／未定
- ジャンピン・キッド／アスミック／未定
- ドラゴンウォーズ／ケムコ／未定
- T.M.N.T.2／コナミ／未定
- ゲオポリティク島における国家興亡論／アイレム／未定
- シー・ドック／ビック東海／¥6000
- ロービー／ビック東海／¥6000
- ジャストブリード／エニックス／未定
- ダークサイダー／データイースト／¥6300
- 紫禁城／東映動画／未定
- AD&Dプール・オブ・レイディアンス／ポニーキャニオン／¥6800
- ジャッキー・チェン／ハドソン／未定
- スペースオペラ 大いなる神々／ソフトウェア興業／¥7800
- マックス・ウォーリアー～惑星戒厳令～／バップ／未定

SUPER FAMI-COM. ●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月21日	スーパーマリオ4	任天堂	未定
11月21日	F-ZERO	任天堂	未定
11月21日	フライトクラブ	任天堂	未定
11月下旬	ボンバザル	ケムコ	未定
12月	グラディウスIII	コナミ	未定
年末予定	イースIII	トンキンハウス	未定
未定	超魔界村	カプコン	未定
未定	ファイナルファイト	カプコン	未定
未定	R-TYPEII	アイレム	未定
未定	ガデュリン	セタ	未定
未定	ジェリービーン(仮)	CBSソニーグループ	未定
未定	ホッパーズ(仮)	サン電子	未定
未定	ポピュラス	イマジニア	未定
未定	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	未定
未定	新・ゼルダの伝説	任天堂	未定
未定	ジムシティ	任天堂	未定
未定	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	未定
未定	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
未定	スーパープロフェッショナルベースボール(仮)	ジャレコ	未定
未定	ドラッケン	ケムコ	未定
3月	BIGRUN	ジャレコ	未定
未定	アクトレイザー	エニックス	未定
未定	ゴルフ(仮)	HAL研究所	未定
未定	ダライアススペシャル	タイトー	未定
未定	SDグレイトバトル 新たなる挑戦	バンプレスト	未定
未定	ウルトラマン	バンダイ	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月3日	地獄めぐり	タイトー	¥6600
8月9日	ワルキューレの伝説	ナムコ	¥6800
8月10日	パワーリーグIII	ハドソン	¥5800
8月10日	クラックス	テンゲン	¥5900
8月10日	将棋初段一直線	ホームデータ	¥6700
8月10日	麻雀悟空スペシャル	サン電子	¥6300
8月24日	最新恐竜図解大辞典「マジカルザウルスツアー」(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥8700
8月31日	オペレーションウルフ	NECアベニュー	¥7200
8月31日	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレインクレイ	¥7500
9月7日	はにい おん ざ ろおど	フェイス	¥6400
9月7日	暗黒伝説	ビクター音楽産業	¥6200
9月7日	ヴァリスIII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
9月14日	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	¥5800
9月14日	ジャック・ニクラウス ワールド・ゴルフ・ツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥7800
9月14日	F1サーカス	日本物産	¥6900
9月21日	桃太郎活劇	ハドソン	¥6500
9月21日	ダライアス・プラス	NECアベニュー	¥9800
9月21日	レギオン(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
9月28日	アフターバーナーII	NECアベニュー	¥7200
9月28日	ファイナルブラスター	ナムコ	¥6800(予)
9月28日	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」2号(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
9月28日	ダイハード	パック・イン・ビデオ	¥7200(予)
9月上旬	ラビオレフススペシャル	ビデオシステム	¥6800
9月上旬	関ヶ原	トンキンハウス	¥6800
9月下旬	ゴモラスピード	UPL	¥6500(予)
9月下旬	バットマン	サン電子	¥6500
9月下旬	琉球	フェイス	¥5400
10月5日	ザ・プロ野球(CD-ROM)	インテック	¥6800
10月9日	雀偵物語(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
10月上旬	サイバーナイト	トンキンハウス	¥6800
10月下旬	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	¥6500(予)
10月	大旋風	NECアベニュー	未定
10月	TVスポーツ フットボール	ビクター音楽産業	¥6700
10月	ナグザットスタジアム	ナグザット	¥6800(予)
10月	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
11月	デコボコ伝説(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
11月	エアロブラスターズ	ハドソン	未定
11月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
11月	バイオレントソルジャー	アイ・ジー・エス	未定
11月	トリッキー	アイ・ジー・エス	未定
11月	不思議の夢のアリス	フェイス	¥6400
12月中旬	クロスワイバー	フェイス	¥6780
12月	アベンジャー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月	ボンバーマン	ハドソン	未定
12月	迷宮島	アイレム	未定
12月	マスターズオブモンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500(予)
12月	アストラリウス(仮)(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	未定
12月	チャンピオンレスラー	タイトー	未定
1月	おぼっちゃまくん(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
1月	カタッシュ	タイトー	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	未定
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	アドベンチャーアイランド(仮)	ハドソン	未定
未定	天外魔境II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ポピュラス(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	モンビット	ハドソン	未定
未定	ワンダラーズフロムイース(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	PC原人II	ハドソン	未定
未定	ジャッキーチェンのドラゴンロード	ハドソン	未定
未定	ドラえもんII(仮)	ハドソン	未定
未定	コブラII・伝説の男	ハドソン	未定
未定	SCI	タイトー	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	パラソルスター	タイトー	未定
未定	バーニングエンジェル	ナグザット	未定

はみだしメモ 今回の任天堂発表で注目されるエニックスのジャストブリード(FC)は複数のパーティを同時操作する新感覚のRPG、アクトレイザー(S・FC)は本格的アクションと文明の発達による文化の形成をシミュレートした新しいタイプのもの、またダンジョンランド(GB)は3つのシナリオによる迷路冒険ゲームとのこと。

未定	CYBER CITY OEDO808 ～獣の属性～(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
未定	ああっっ女神様	メサイヤ	¥6800(予)
未定	キックボール	メサイヤ	未定
未定	スプレンディド・サーガ	メサイヤ	未定
未定	改造超人シュビビンマン2～新たなる敵～	メサイヤ	未定
未定	らんま½(CD-ROM)	メサイヤ	未定
未定	魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～(CD-ROM)	メサイヤ	未定
未定	ワラビー!!	メサイヤ	未定
未定	IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	ソーサリアン(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	トイショップボーイズ	ビクター音楽産業	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	ダブルリング	ナグザット	未定
未定	三国志・群雄割拠(CD-ROM)	ナグザット	未定
未定	囲碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	カットビ/宅配くん	トンキンハウス	未定
未定	戦国関東三国志	インテック	未定

MEGA DRIVE ●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月9日	スーパーモナコGP	セガ	¥6000
8月10日	四天明王	シグマ商事	¥6200
8月10日	ラスタンサーガII	タイトー	¥6800
8月21日	XDR	ユニパック	¥6800
8月25日	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	¥6000
9月7日	クラックス	ナムコ	¥4900
9月7日	インセクターX	ホット・ビィ	¥6800
9月28日	ヘルファイター	メサイヤ	¥6800
9月	ゲイングランド	セガ	¥6000
9月	バトルゴルファー唯	セガ	¥6000
9月	スペースインベーダー'90	タイトー	未定
9月	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	¥6800
10月10日	アクシス	ウルフチーム	¥6800(予)
10月12日	ファットマン	サンリツ電気	¥7800
10月下旬	モンスターレア	セガ	¥6000
10月	スーパーライセンス(仮)	セガ	未定
10月	クラックダウン	セガ	¥6000
10月	ストライダー飛龍	セガ	未定
10月	レッスルウォー	セガ	¥6000
10月	Vアタック	セガ	¥6000
10月	アトミックロボキッド	トレコ	¥6800(予)
10月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500(予)
10月中旬	鮫/鮫/鮫/	東亜プラン	¥6500
10月	バーニングフォース	ナムコ	¥5800(予)
10月	レインボーアイランドエキストラバージョン	タイトー	未定
11月下旬	火激	ホット・ビィ	¥7700
11月	ジャンクション	マイクロネット	¥6000
11月	マスターオブウェポン	タイトー	未定
11月	ダイナマイトデューク	セガ	¥6000
11月	ヴァザム	トレコ	未定
11月	スーパーエアウルフ	九娯貿易	¥6200
11月	ロード・バスターズ	日本テレネット	¥6800
12月	シャドーダンサー	セガ	¥6000
12月	三国志・乱世の英雄たち(例)	セガ	未定
12月	モンスターワールドIII	セガ	未定
12月	スーパー大戦略II(仮)	セガ	未定
12月	スタークルーザー	メサイヤ	¥7000(予)
12月	シーザー	マイクロネット	未定
12月	ぎゆわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	未定
12月	ヴェリテックス	アスミック	未定
12月	アズシオン	日本テレネット	¥6800
未定	あっぱれ/実業王	セガ	¥5500
未定	ソニックザヘッジホッグ(仮)	セガ	未定
未定	ダライアスII	タイトー	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	エクスプロードスター	メサイヤ	未定
未定	魔物ハンター妖子～第7の警鐘～	メサイヤ	未定
未定	レディーホーク(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	アマ・テラス(仮)	講談社経営総研	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	スーパープロフェッショナルレスリング	ヒューマン	未定
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
未定	グラナダ	ウルフチーム	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	ゼロウィング	東亜プラン	未定
未定	究極タイガー	トレコ	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	エアロブラスターズ(仮)	カネコ	¥6000
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	¥5500(予)
	〈ゲームギア用ソフト〉		
9月	コラムス	セガ	未定
9月	スーパーモナコGP	セガ	未定
9月	ペンゴ	セガ	未定
10月上旬	Little ZAN(斬)	ウルフチーム	未定
10月	ベースボール(仮)	セガ	未定
11月	ワンダーボーイ	セガ	未定
11月	麻雀(仮)	セガ	未定
12月	G-LOC(仮)	セガ	未定
12月	メイズ・シンドローム(仮)	セガ	未定
12月	ポップブレーカー	マイクロキャビン	未定
未定	サイコワールド	セガ	未定
未定	対戦カンフー(仮)	セガ	未定
未定	GG忍(仮)	セガ	未定
未定	テニス(仮)	セガ	未定
未定	ファンタジーゾーン3	セガ	未定
未定	スペースハリアー3	セガ	未定
未定	タロット占い	セガ	未定
未定	OUT RUN	セガ	未定
未定	エイリアンストーム	セガ	未定
未定	アレックスキッド	セガ	未定
未定	ゴールデンアックス	セガ	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

ゲームボーイソフトの価格はすべて税込みです。

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月2日	石道	アスキー	¥3090※
8月3日	T.M.N.T	コナミ	¥3500※
8月4日	魁!!男塾	ユタカ	¥3500※
8月8日	おさわがせ/ペンギンBOY	ナツメ	¥3090※
8月10日	VSバトラー	ユース	¥3400※
8月24日	パワーミッション	バップ	¥3500※
8月11日	香港	徳間書店	¥2900※
8月12日	ドラゴンスレイヤー	エポック社	¥3090※
8月25日	機動警察パトレイバー	ユタカ	¥3500※
8月31日	ボンバーボーイ	ハドソン	¥3500※
8月31日	バトルピンポン	クエスト	¥3300※
9月14日	対戦型ファミスタ	ナムコ	¥3300※
9月21日	ダックテールス	カプコン	¥3300※
9月21日	プロレス	ヒューマン	¥3500※
9月21日	サイドポケット	データイースト	¥3300※
9月28日	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	¥3400※
9月28日	おいらじゃじゃ丸世界大冒険	ジャレコ	¥3400※
9月28日	F1ボーイ	アスク講談社	¥3300※
9月下旬	ルナ・ランダー	パック・イン・ビデオ	¥3200※
9月下旬	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
9月下旬	うおーズ	トーワチキ	¥3090※
9月下旬	パラメデス	ホット・ビィ	¥3300※
9月	ベリウス	サミー工業	未定
9月	ころダイス	キングレコード	未定
10月10日	信長の野望ゲームボーイ版	光栄	¥5800※
10月26日	ミニパット	ビクター音楽産業	未定
10月中旬	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥3400※
10月中旬	ツインビーだ/	コナミ	未定
10月中旬	ASTRO RABBY	アイ・ジー・エス	未定
10月下旬	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
10月下旬	ふしぎなブロビー・プリンセスブロブを救え	ジャレコ	未定
10月下旬	SDガンダム外伝	バンダイ	未定
10月	覇龍の拳伝説	カルチャーブレーン	未定
10月	プリプリ(仮)	サン電子	未定
10月	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
10月	飛龍の拳外伝	カルチャーブレーン	¥3500※
11月23日	漂流少年キース	CBSソニーグループ	¥3500※
11月上旬	キャデラックII	ヘクト	¥3300※
11月中旬	エモやんの20倍プロ野球	ヘクト	¥3800※
11月中旬	鬼忍降魔録ONI	バンプレスト	未定
11月中旬	パックマン	ナムコ	未定
11月下旬	アレサ	やのまん	¥3500※
11月	それ行け/アミーダ君	ココナッツジャパン	¥2980※
11月	ペインターモモピー	シグマ商事	未定
12月上旬	怒りの要塞	ジャレコ	未定
12月中旬	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	未定
12月	SAGA2	スクウェア	未定
12月	モンスターメーカー	ソフエル	¥3500※
12月	石田芳夫の詰め碁パラダイス	ポニーキャニオン販売	¥3400※
12月	バブルゴースト	ポニーキャニオン販売	¥3090※
12月	ドラゴンテール	アイマックス	¥3500※
12月	ライサンダー	日本物産	¥3500※
12月	バブルボブル	タイトー	未定
'91年2月(予)	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	未定

発売日未定

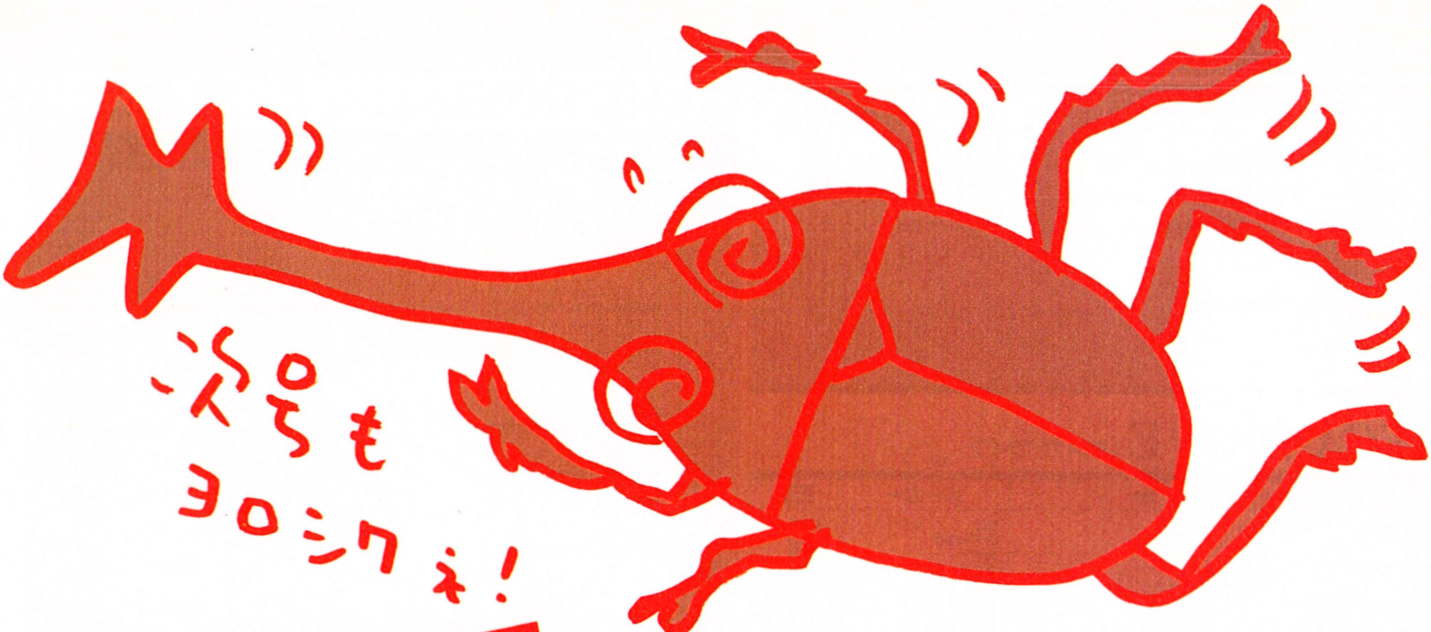
ギャザーズ/ビック東海/未定
F1レース/任天堂/未定
バルーンキッズ/任天堂/未定
マジック・エクリプス/コピアシステム/未定
フリーダムファイター/アイ・ジー・エス/未定
ファーステスト・ラップ/バップ/未定
鬼ヶ島パチンコ店(仮)/ココナッツジャパン/未定
パラソルヘンベえ/エポック社/¥3300※
アフターバースト/メサイヤ/¥3090※
ネイビーブルー'90/ユース/未定
GO/GO/TANK/コピアシステム/未定
グレムリン2/サン電子/未定
ヘッドオン/テクモ/未定
スパルタンX(仮)/アイレム/未定
怪傑ヤンチャ丸(仮)/アイレム/未定
F1スピリット(仮)/コナミ/未定
ソロモンズ倶楽部/テクモ/未定
TWIN'S/アテナ/未定
トリックル/メテム/未定
銀河/ホット・ビィ/未定
バトルブル/セタ/¥3500※
ミッキーマウス2/ケムコ/未定
マックス・ザ・アストロアタッカー/キングレコード/¥3500※
チェイスH.Q/タイトー/未定
天神怪戦2/メルダック/未定
突撃ばれいしょんず/アトラス/¥3300※
Mr.珍の食通天国/セタ/¥3500※
バーガータイム・スペシャル/データイースト/¥3300※
ハットリス/ビーピーエス/¥3300※
フリートコマンダー/アスキー/未定

今号は特別! 新作満載!!
ファミコン・ゲームボーイ 発売予定ソフト(つづき)

今号は「第2回ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフト展示会/スーパーファミコン発表会」(8月28・29日開催)の出展予定ソフトが多数発表されました。㊙編集部メモをお休みして、発売日未定ソフトを当欄に掲載します。

〈ファミコン〉
- ●ムサシ(仮)/シグマ商事/12月/未定
- ●ファミコン・トップマネジメント 光栄/12月/¥9800
- ●テクモボウル/テクモ/12月/¥6900
- ●ダイエットペンギン(仮)/コナミ 12月/未定
- ●十兵衛クエスト(仮)/ナムコ/12月/未定
- ●ファミスタ'91(仮)/ナムコ/12月 未定
- ●究極ハリキリスタジアムIII/タイトー/12月/未定
- ●天狗(仮)/メルダック/12月/¥6500
- ●パルス・ウィンド(仮)/ホット・ビィ/12月/未定
- ●百の世界の物語(仮)/アスク講談社/12月/¥5900
- ●大魔王ZARK伝説/ジェイアンドユー/12月/¥6900
- ●Times of Lore(仮)/東宝/12月/¥5300
- ●ベストプレープロ野球'90/アスキー/12月/¥6600
- ●必殺仕事人/バンプレスト/12月 ¥7600
- ●ドラドラドラ/ナツメ/12月/¥5800
- ●ゴーストバスターズ2 ハル研究所/12月/未定
- ●オフザーケン/徳間書店/12月/¥6400
- ●ダークサイダー/アテナ/年内/未定
- ●ワギャンランドII(仮)/ナムコ/'91、1月/未定
- ●大怪獣デブラス/データイースト '91、1月/¥6300
- ●大いなる完/ヘクト/'91、1月/¥9700
- ●バトルボール(仮)/アスミック/'91、2月/¥6500
- ●アドベンチャーオブロロ2/ハル研究所/'91、2月/未定
- ●不思議の海のナディア/東宝/'91 2月/¥6500

〈ゲームボーイ〉
- ●トランプボーイII/パックインビデオ/11月9日/¥3500※
- ●ちびまる子ちゃん/タカラ/11月30日/¥3300※
- ●LEGEND/クエスト/11月中旬 ¥3500※
- ●レーダーミッション/任天堂/11月中旬/¥2600※
- ●アスミックンワールドII/アスミック/11月/¥3300※
- ●スコットランド・ヤード/東映動画/11月/¥3500※
- ●ゴジラくん/東宝/11月/¥3500※
- ●アメリカ横断ウルトラクイズ/トミー/12月7日/¥3965※
- ●ジェム・ジェム/ビック東海/12月中旬/未定
- ●メガリット/アスミック/12月/¥3300※
- ●バトルシティ(仮)/ナムコ/12月 未定
- ●突撃!!ポンコツタンク/ハル研究所/12月中旬/未定
- ●ポン太とヒナ子の珍道中友情編/ナグザット/12月/¥3500※
- ●ファイナルリバース/東映動画/12月/¥3400※
- ●マジカルザウルス/ナツメ/12月 ¥3090※
- ●アイスバーン/ヒューマン/12月 ¥2900※
- ●ロードスター/トンキンハウス
- ●ダンジョンランド/エニックス
- ●スーパー桃太郎電鉄/ハドソン
- ●レインボーチップス/カネコ/¥3200※
- ●鉄道王II/デービーソフト
- ●ポケットスタジアム/アトラス/¥3300※



ファミコン必勝本
次号Vol.18・19合併号
9月14日
金曜日発売!
予価490円(税込)

●さて、TVゲームの歴史にも大きな変換点にさしかかりつつある今日この頃。来たるべき時にそなえて必勝本も準備期間です。次号も合併号ですが情報量で圧倒します!

総力特集 スーパーファミコン 新作全紹介
任天堂主催の新作発表会を徹底的にレポートします!
スーマリ4にポピュラス、知りたいことのすべてが!!

新作特集 ロックマン3/維新の嵐

CALENDER

8/3(金)	ファミコン必勝本Vol.16・17合併号発売 Ⓒハッピーバースデーバックス(ケムコ)発売 Ⓒマイト&マジック(学研)発売 Ⓒゲームパーティ(ココナッツ・ジャパン)発売 GB T.M.N.T(コナミ)発売
4(土)	
5(日)	
6(月)	
7(火)	
8(水)	Ⓒ忍者らホイ!(アスキー)発売 Ⓒ2010~ストリートファイター~(カプコン)発売 GB ペンギンBOY(ナツメ)発売
9(木)	PC ワルキューレの伝説(ナムコ)発売 MD スーパーモナコGP(セガ)発売
10(金)	Ⓒドラゴンファイター(トーワチキ)発売 Ⓒタイタン(ソフエル)発売 Ⓒラフワールド(サン電子)発売 Ⓒ日本一の名監督(アスミック)発売 Ⓒビーバータイム(サンリツ電気)発売 Ⓒ川のぬし釣り(パック・イン・ビデオ)発売 Ⓒばられるワールド(バリエ)発売 ⒸKAGE(ナツメ)発売 PC パワーリーグIII(ハドソン)発売 PC クラックス(テンゲン)発売 PC 将棋初段一直線(ホームデータ)発売 PC 麻雀悟空スペシャル(サン電子)発売 MD 四天明王(シグマ商事)発売 MD ラスタンサーガII(タイトー)発売 GB VSバトラー(ユース)発売
11(土)	Ⓒプロディアランド(トンキンハウス)発売
12(日)	GB ドラゴンスレイヤーI(エポック社)発売
13(月)	
14(火)	
15(水)	
16(木)	
17(金)	
18(土)	
19(日)	
20(月)	
21(火)	Ⓒ孔雀王II(ポニーキャニオン)発売 MD ×DR(ユニパック)発売
22(水)	
23(木)	
24(金)	Ⓒ魔天童子(クエスト)発売 Ⓒ雀豪(ビクター音楽産業)発売 Ⓒ上海II(サン電子)発売 CD 最新恐竜図解大辞典(ビクター音楽産業)発売 GB パワーミッション(バップ)発売
25(土)	MD マイケルジャクソンズムーンウォーカー(セガ)発売
26(日)	
27(月)	
28(火)	
29(水)	
30(木)	PC 地獄めぐり(タイトー)発売
31(金)	PC オペレーションウルフ(NECアベニュー)発売 Ⓒダンジョンキッド(クエスト)発売
9/1(土)	
2(日)	
3(月)	
4(火)	
5(水)	
6(木)	
7(金)	Ⓒ宇宙警備隊(ハル研究所)発売 PC 暗黒伝説(ビクター音楽産業)発売 CD ヴァリスIII(日本テレネット)発売

AFTER THE GAME

●今はTVゲームの将来について、ちょっとマジメに考えてみる時期かもしれません。んで、値段高くなってごめんなさい。(井)

●暑かったので麻のショートパンツで通勤した日があった。さすが平日のビジネス街では視線を集めた。次はおヘソか!?(ヒラ坊)

●マッキーからもらっちゃった扇風機にペンキをペタペタ塗った。前衛的なでき上り!へんてこ、と言う人もいるが。(あやちゃん)

●この頃やたらに食欲がある。弁当とか菓子とかいっぱい買って帰っても寝るまでに全部食べちゃう。あー苦しーや。(根本)

●暑中お見舞い申し上げます。今年の夏は異常に暑い。夏かぜ、夏ばてには気をつけて。次号は9月14日発売、お忘れなく。(ハルク)

●あちこちで花火大会が開かれています。今年のトレンド花火は楕円に広がるものみたい。花火の技術革新はスゴイ。(マッキー)

●ついにエアコンを買った。これで3種の神器のうち2C(カラーテレビとクーラー)までが揃ったことになる。へへん!(高城)

●みんなより1足先に夏休みを取った。すんげー遊びまくって普通に仕事してる時よりもつかれた。あー楽しーや。(作山)

ファミコン必勝本
1990年8月17日・9月3日合併号
Vol.16・17

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住 所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電 話 編集部:03-239-0237
営業部:03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所

雑誌コード 27801-9/3
Printed in Japan

ぱられるワールド

君の頭脳(アタマ)にファンタスティックなニューパズルゲーム



8月10日発売
希望小売価格
¥5,980（税込）





君の心は「ぱられるワールド」に引っぱられる!!

ぱられるワールドは一味も二味も違う、超感覚のパズルゲーム。美しいグラフィックスで不思議な世界が君の前に繰り広げられる。二人のキャラで協力しながらクリアしていこう！こいつはパズルの王様なのだ!!

VARIE CORPORATION

販売元／株式会社バリエ
〒169 東京都新宿区高田馬場1-7-6
丸おビル4F　TEL.03-5272-3535(代)
製　作／科学技研株式会社

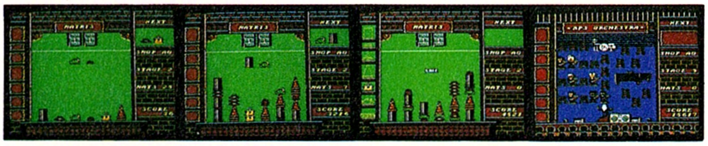




HATRIS
ハットリス

あの「テトリス」の作者、ソ連のパジトノフ氏がまたまた"ハマリ"のゲームを作ってくれました。その名も「ハットリス」また眠れぬ夜が続くことでしょう/





好評発売中

今度は6種類の帽子が必ず2組ずつ落ちてきます。それらの同じ種類を連続で5つ重ねることができれば、5つの帽子は消えてなくなります。但し連続で5つ重ねられないと帽子は消えずに残ってしまい、画面上の白いラインまで積み上がってしまうとゲームオーバーになってしまいます。

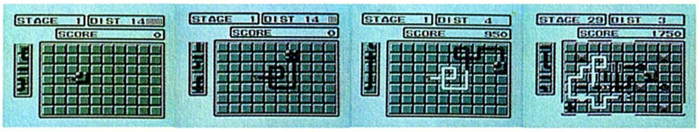
ファミコン用ROMカセット
価格￥5,500（税別）

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

Pipe Dream
パイプドリーム

水の流れに追われるスリルあふれるゲーム展開が、一度プレイすると病みつきになるゲームボーイならではの手に汗握るアクションパズルゲームの登場です。





好評発売中

ランダムに現われる7種類のパイプをうまく組みあわせ水を流していく、いたって簡単なゲームです。パイプから水をもらさないよう、どれだけ長くパイプをつなぐことができるか、判断力と反射神経が試され、手に汗握るスリルに満ちたエキサイティングなプレイが楽しめます。

ゲームボーイ用カートリッジ
価格￥3,090（税込）

ゲームボーイは任天堂の商標です。

BPS ビー・ピー・エス BULLET-PROOF SOFTWARE
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 ユニオンビル5F TEL.045-931-0151



The Future Is Now
SNK
快感が、カラダごと包み込む。
業界初(スフェロシンフォニー)
3次元立体サウンド搭載。
熱い走りで、頂点をめざせ。
RPG要素満載の8耐編。世界のトップ・ライダーと戦うGP編。さらに通信対戦機能をも装備。ビッグ・タイトルの頂点をめざし、スーパー・テクで駆け抜けろ。
通信対戦機能
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
実用新案出願中
46 MEGA
今中
「俺と勝負?・・
ハハッ・・・わらわせるぜ!
RIDING HERO
ライディングヒーロー
32,000円(税別)
必殺の忍法で、闇を斬り裂け。
近未来の大都市で激突する忍法。悪の忍者「影一族」を滅ぼすべく、「ニンジャコンバット」は敵要塞へと向かう。待ち受けるワナと、容赦ない襲撃の中を、奥義をつくして戦い抜け。
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
実用新案出願中
46 MEGA
NINJA COMBAT
ニンジャコンバット
28,000円(税別)
凄いゲームを、連れて帰ろう。
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
巨大なメガ数ならではのドラマ性。ゾクゾク登場する超ド級ゲーム。
軍用コンピュータが
突然暴走。
全人類を敵とみなした。
50 MEGA
サイバーリップ
8月中旬発売予定
28,000円(税別)
●マジシャンロード(46メガ)28,000円
●ナム-1975(46メガ)28,000円
●ベースボールスターズプロフェッショナル(50メガ)28,000円
●トッププレイヤーズゴルフ(62メガ)32,000円
●麻雀狂列伝 西日本編(42メガ)28,000円
※価格に消費税は含まれていません。
最先端のゲームセンター・マシンと同一のゲームが、あなたの部屋で楽しめる。
最先端のゲームセンター・マシン。そこには、家庭用ゲームでは体験できない素晴しいドラマがある。「ネオ・ジオ」は、その興奮が家で楽しめるエンターテインメント・ギア。数々のスーパー・スペックが、あなたを未体験の世界へと導く。
劇的体験
MAX330MEGA
本体標準価格58,000円(税別)
※コントローラ×1、メモリーカード×1付属
■ご購入は、全国の玩具店で。
■レンタルは、お近くのゲームセンター、レンタル・ビデオ店で。(ゲームセンター、レンタル・ビデオ店でも販売中)
■お近くに取扱店が見つからない場合は、
「NEO・GEO」なんでも相談室
☎06(338)8188
多数のご要望にお応えして、「NEO・GEO」ハード・ソフトの通信販売を開始しました。
(商品送料は当社負担)詳しくはSNK「NEO・GEO」なんでも相談室まで。
株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 リュンヌ ヴィラージュビル
実用新案出願中 「NEO・GEO」は、SNKの登録商標です。©1990 SNK CORP.



このスーパービジュアルが、大迫力サウンドが、僕らの標準性能だ。



PCエンジンCD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU-30A)
標準価格57,300円(税別)

ROM ROM

- 540メガバイトの大容量で、究極のゲーム体験。
- 生の音楽や声が飛び出す大興奮のデジタルサウンド。
- ROM²アンプと組合せれば、15W＋15Wのハイパワーアンプでさらに迫力アップ。
- ゲーム、カラオケなど、専用ソフトも続々登場。

※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

面白さの波状攻撃。ロムロムソフトいよいよ充実。

世界初！CD-ROMマガジン出現!!



ULTRA BOX
ウルトラボックス創刊号
希望小売価格4,800円(税別)

好評発売中

アドベンチャーあり。データベースあり。アイドルあり。アクションあり。
なんでもありのマルチお楽しみソフト、ついに創刊！

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

待望のシリーズ最新作。誰も優子を超えられない!!



ヴァリスIII
ヴァリスIII
希望小売価格6,780円(税別)

9月上旬
発売予定

ヒロイン優子、妹のヴァルナ、鬼族の娘チャムが、人間界、
夢幻界、魔界を舞台に縦横無尽の戦いを繰り広げる壮大なアクション。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

©KONAMI 1990　©Micronet 1990

JUNCTION

ジャンクション

Licensed by KONAMI



コナミのアーケードゲーム、「キューブリック」が今、スーパー アクション ゲームに進化した！

かつて、ゲームセンターで大人気だった コナミの〝キューブリック〟を、
マイクロネットが、スーパーアクションゲームに進化させてしまった！

たった１コのブロックを動かすだけで、コースが全く違ったものになっちゃったり、
行手をはばむ敵がでてきたり、
うれしいアイテムがゾローリでてきたりと、
美しいグラフィック、心に残るサウンドと共にバージョンアップ!!

ルールは簡単。各チェックポイントに「レッド・ボール」を導びいていくだけ。
けれど、とっても奥が深い。レッド・ボールの進化も見もの!!

見てたのしい，
やってやみつきの最高傑作!!

1990
11月
発売予定

● 背景のグラフィックについては、
選定段階につき、
変更する場合があります。

MEGA DRIVE
1人用・4メガ

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

ファミコン必勝本
8月17日・9月3日号
1990年9月3日発行 第5巻第16・17号(通巻101号) 発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 490円(本体476円)

©JICC出版局 1990 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-9/3